РАВЕНЛОФТ. СПРАВОЧНИК МОНСТРОВ - I

Design: William W. Connors
Editing: John D. Rateliff, Karen Boomgarden
Cover Art: Jeff Easley
Interior Art: Tom Baxa, Mark Nelson
Graphic design: Dawn Murin
Art direction: Bruce Zamjahn
© 1991, TSR 2122
Перевод GEP © 2002

БАСТЕЛЛАС (BASTELLUS)

CLIMATE/TERRAIN: любой город или деревня
FREQUENCY: очень редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: ночь
DIET: эссенция сна (dream essences)
INTELLIGENCE: average (8-10)
TREASURE: нет
ALIGNMENT: нейтрально-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 0
MOVEMENT: Fl 15 (A)
HIT DICE: 4
THAC0: 17
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: Нет
SPECIAL ATTACKS: Сон
SPECIAL DEFENSES: +3 или лучше оружие, иммунитет к заклинаниям
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (6' высоты)
MORALE: Unsteady (5-7)
XP VALUE: 6,000

Бастеллас призрачное создание нежити, приходящее ночью, чтобы питаться сонной эссенцией беспомощных спящих. Во многих культурах, его называют просто как ночной кошмар или сонный сталкер.

Бастелласа редко кто видел, поскольку он появляется только тогда, когда все в округе спят. Рассказы о истинной форме создания были собраны от тех, кто натолкнулся на него, в то время, когда он питался. Со слов очевидцев известно, что бастеллас выглядит как неуклюжая гуманоидная тень. Крайне невыразительный, лишенный всяких особенных черт, он питается, накладывая свою протянутую руку на бровь жертвы. Во время приема пищи, он в экстазе отбрасывает свою голову назад, поглощение сонной эссенции приносит ему огромное удовольствие.

Все попытки поговорить с бастелласом претерпели неудачи, поскольку его язык (если он есть) недоступен смертным. Однако известно, что бастеллас может передавать сообщения, манипулируя сном своей жертвы. Известны случаи, когда после посещения бастелласа, люди узнавали неизвестные ранее факты.

Бой. Жуткая спектральная сущность бастелласа делает его в значительной степени неуязвимым к физическим повреждениям. Только магическое оружие +3 и больше может нанести физический ущерб бастелласу, и то, они наносят только половину повреждения. Подобно большинству нежити, он иммунен к заклинаниям *charm, hold, sleep*. Заклинания, основанные на холоде, высокой температуре, электричестве не причиняют вреда бастелласу, поскольку у него нет физического тела. Естественно также яды бесполезны против них. Святая вода и прочие подобные вещи не причиняют никакого вреда им. Однако могущественные священники и паладины могут их изгнать. Turn Undead рассчитывается по уровню призрака (ghost). Заклинание Dispel Evil, направленное непосредственно на бастелласа, - единственный способ уничтожить его. Но даже в этом случае, ему позволяется спасбросок против заклинаний, чтобы избежать уничтожения.

Бастеллас может двигаться 95% времени без того, чтобы его обнаружили в плохо освещенных или затененных местах. Лица, специально охраняющие темные места также имеют малый шанс обнаружить этот ужас. Их шанс обнаружить бастелласа – равен процентному шансу значению их самого высокого показателя интеллекта или мудрости. К примеру, у охранника интеллект – 9, мудрость – 13. Этот охранник имеет 13% шанс заметить бастелласа.

Заклинание *protection from evil* предотвратит вход бастелласа в защищенную таким образом область и не даст напасть на персонажа, защищенным этим заклинанием. Но оно не причиняет никакого вреда ему. Заклинание *Negative Plane Protection* также эффективно против бастелласа, кроме того, оно отобьет бастелласу охоту кормиться на этой жертве. Хотя и существует шанс, что он снова вернется к такой близости, но он сам уже не желает возвращаться к ней.

Если он желает пройти через область, в котором находятся активные существа, то бастеллас может использовать усиленное заклинание сна, которое воздействует на всех существ на расстоянии 50 футов от него. Спасбросок от заклинания позволяется, но он делается со штрафом –4. Это заклинание сна настолько сильное, что даже эльфы имеют всего лишь 30% сопротивляемость к нему, а полуэльфы имеют только 10%.

Как только все персонажи уснут, бастеллас выбирает свою жертву и начинает питаться. Начиная со спящего, он воздействует на остальных с помощью магии и сновидений, но он не нападет на тех, кто были затронуты его силами. Так, только тот, кто спал до того момента, когда бастеллас применил свое заклинание сна, будет его целью. Кроме того, бастеллас не способен насыщаться духовной эссенцией эльфов и полуэльфов, поэтому они находятся в безопасности от его нападений.

Когда он нападает, то он близко подходит к своей жертве, и протягивая руки, кладет их на брови своей цели. Как только он осуществляет такой контакт, сны спящего становятся извращенными. Неважно, что за сцена снится ему или ей, все образы и видения поворачиваются к злу и тьме. Единственное, что объединяет все эти сцены ужаса, так это то, что они извлекаются из самой темной части мозга жертвы, и все они отражают его или ее самые большие страхи.

Например, паладин тайно вздыхает о прекрасной целомудренной принцессе. Ему снится, что он пришел на вечернее свидание со своим ангелом. Он может обнаружить, что его милая, внезапно превратилась в страстную обольстительницу. Ее действия настолько развратны и завлекающие, и он не может в своем сне ответить ей отказом, несмотря на то, что прекрасно понимает, что этот ее поступок приведет к гибели. В конце концов, он падает в объятия искривленной пародии своей обрученной и его душа исчезает в абсолютной темноте.

Когда спящий просыпается, он чувствует себя разбитым и подавленным. Ночной сон не принес ему отдыха, и в его памяти остались кошмарные сновидения, увиденные ночью. Никакие хиты не восстанавливаются, и персонаж чувствует себя настолько расстроенным, что не может запомнить никаких заклинаний. Также, он не может сосредоточиться для любой работы, требующей умственного сосредоточения. Кроме того, он обнаружит, что потерял один уровень опыта из-за того, что бастеллас ночью питался его сонной эссенцией.

Любой, пониженный до нуля хитдайсов бастелласом, умрет во сне, как будто от сердечного приступа. Если тело не разрушено (с помощью кремации, помещения в кислоту или подобными средствами), то его дух воскреснет через количество дней, равных количеству уровней, которые он потерял из-за бастелласа. Так маг 14-го уровня поднялся бы через две недели. Новый дух будет также бастелласом, но он никак не связан с тем монстром, который создал его.

Если бастеллас неожиданно пойман, то он может вступить в физический бой, хотя он всегда попробует сбежать от такой стычки. В этом случае, он имеет ограниченную силу, поскольку его заклинание сна не работает на тех, кто видит его. Существо имеет другие силы, позволяющие ему сбежать в таких случаях, но они не столь опасны, как его способность выпивать энергию через сон. Бастеллас может формировать облако тьмы на расстоянии 50 футов от себя (часто для того, чтобы сбежать). Он также может свободно проходить через твердые объекты.

Будучи созданием тьмы, бастеллас избегает ярко освещенных областей. Его естественная способность создания тьмы может затемнять область, освященную магическим светом, если заклинание было менее 3-го уровня (заклинание light к примеру), но он не может затенить свет, созданный более сильными заклинаниями. Так заклинание continual light создаст достаточно света, чтобы предотвратить бастелласа в освещенную область. Обратите внимание, что яркий свет не причиняет повреждения бастелласу, он только не позволяет ему напасть. Далее присутствие яркого света не предотвратит бастелласа от использования его заклинания сна на тех, кто находится в освещенной области, если он может приблизиться на необходимое ему расстояние.

Если бастелласа вынуждают напасть, то его атака выглядит так. Он проходит через живое создание, требуется нормальный бросок атаки в этом случае. Если бастеллас выбрасывает бросок атаки (thac), то его жертва должна выкинуть спасбросок от заклинаний или впасть в состояние чрезвычайной паранойи. Все его компаньоны становятся для него (нее) самыми главными врагами, эти мысли привлекаются из самых темных глубин подсознания жертвы благодаря прикосновению бастелласа, и он нападает на них без всякого милосердия. И хотя это заблуждение длится всего лишь 1d4 раунда, хаос, следующий за этим событием, служит хорошим прикрытием для бастелласа, чтобы сбежать.

Если бастеллас уменьшен до 0 хитов, но не уничтожен с помощью заклинания рассеяния зла, он снова воскресает. Когда ему наносится последний удар, то он превращается в облако кипящего пара, подобно тому, который возникает над котлом с кипящей водой. В это же самое время, он откидывает свою голову назад и издает телепатический крик, содержащий в себе столько боли и муки, что все существа в пределах 50-ти футов от него должны сделать чек страха. Если бастеллас был в контакте с жертвой, когда он был поражен, то они или она должны сделать спасбросок от смерти или умереть. Следующей ночью, бастеллас воскресает на том месте, где он был первоначально создан и снова начинает свою ужасную охоту.

Днем бастеллас находится в карманном измерении теней и ночных кошмаров (смотри ниже). Из-за регенеративных эффектов сна здесь, создание полностью восстанавливает все свои хиты, прежде чем заново возвратиться следующей ночью в главный материальный план.

Среда обитания/общество. Бастелласа привлекают места, где проживает большое количество людей, там где они спят. Поэтому он часто появляется в городах и деревнях.

Будучи в таких местах, он разыскивает тех, кто видит наиболее яркие сны. Обычно его жертвами бывают наиболее страстные и активные личности, иногда творческие личности, которые могут найти полную свободу выражения только в своих ночных полетах фантазии. Поскольку такие люди имеют тенденцию быть экстравертами (люди без духовных ценностей) и хорошо известными в своей округе, то их внезапные таинственные смерти часто порождают настоящий переполох. Вскоре многим становится понятным, что какое-то отвратительное существо преследует граждан и питается теми, кто наполняет общество огнем и жизнью.

Как только бастеллас попробовал сны такого лица, он начинает преследовать его, возвращаясь и смакуя его сонную эссенцию до тех пор, пока его жертва не умрет. Как только такое происходит с его выбранной жертвой, он переходит на поиски следующего энергичного разума, чтобы продолжать свое пиршество.

Как упоминалось ранее, те, кто умирает таким способом, сами могут стать бастелласом. Той ночью, когда бесплотный дух возвращается из смерти, его охватывает сжигающий голод. Не имея памяти о своей прошлой жизни, этот дух знает только, что он должен искать сны, сильные желания и чувства других, чтобы заполнить ноющую пустоту внутри себя. Прежде, чем проходит ночь, он должен вкусить сонной эссенции или исчезнуть навсегда, без всякого шанса на возвращение. Обычно с этим не возникает проблем, поскольку жертва скорей всего умерла в городе или деревне, а ее дух всегда появляется в месте его смерти.

Считается, что карманное измерение, в котором бастеллас проводит день, связано с необычным соединением планов. Многие научные светила принимают без доказательств (постулируют), что это измерение должно содержать аспекты Отрицательного Материального Плана (Negative Material Plane) и ужасающего демиплана Равенлофта. Поскольку с этими созданиями сталкивались только в последней реальности, такое объяснение выглядит вполне правдоподобным.

Экология. Есть такие, кто считают, что бастеллас – существо по ту сторону могилы, и не имеет никакого места в биологической нише естественного мира. Однако есть и такие, кто опровергает эти доводы. Многие ученые продвигали теорию, что бастеллас на самом деле продукт несостоявшихся надежд и стремлений живых созданий. Если это так, то бастеллас – побочный биологический продукт живого мира и номинально важный для него. Эти дебаты продолжались в течение многих столетий. Однако кажется и до сих пор, обе стороны ученых не подошли к решению проблемы ближе, чем тогда, когда начались дебаты.

Сонная эссенция бастелласа, которую так трудно раздобыть, имеет огромную ценность для некромантов и иллюзионистов для изготовления магических вещей. Считается, что иллюзионист, который использует даже самую малую толику эссенции существа в качестве материального компонента для создания иллюзии, обнаруживает, что образы, которые он создает, намного ярче, чем они были бы без нее. Те, кто видят, созданные таким способом иллюзии, не могут отличить их от реальности.

ЛЕТУЧИЕ МЫШИ РАВЕНЛОФТА (BAT, RAVENLOFT)

	СТРАЖ	**СКЕЛЕТ**
CLIMATE/TERRAIN:	любая земля	любая земля
FREQUENCY:	очень редкие	редкие
ORGANIZATION:	уединенный	уединенный
ACTIVITY CYCLE:	ночь	ночь
DIET:	плотоядная	нет
INTELLIGENCE:	average (8-10)	нет
TREASURE:	нет	нет
ALIGNMENT:	специальный	нейтральный
NO. APPEARING:	1	3-12 (3d4)
ARMOR CLASS:	6	5
MOVEMENT:	3, Fl 18 (C)	1, Fl 15 (C)
HIT DICE:	1	1-1
THAC0:	19	20
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACK:	1d4	1d3
SPECIAL ATTACKS:	Силы мастера	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Силы мастера	Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE:	нет	нет
SIZE:	T (1’)	T (1’)
MORALE:	Fearless (20)	Fearless (20)
XP VALUE:	65	65

Летучие мыши намного более обычны в странах Равенлофта, чем в других известных мирах и вселенных. Все традиционные разновидности летучих мышей (обычные, большие, гигантские, огромные, мобат и прочие) обитают в домейнах Равенлофта, не в одном, так в другом. Но две отличительных разновидности летучих мышей найдены только в землях Равенлофта.

СТРАЖ (SENTINEL BAT)

Страж – странная форма летучей мыши, которая привязана к могущественному созданию нежити, и служит им, как фамильяры служат волшебникам. Несмотря на то, что они напоминают обычных летучих мышей, имеют примерно тот же самый размер и окрас, они часто отмечены каким-либо способом своими хозяевами. Так летучая мышь – страж, служащая вампиру, чей фамильный герб – серебряная корона, может иметь серый клочок шерсти, похожий на изображение короны.

Глаза стражей обычно насыщенно черного цвета, но когда их хозяева желают видеть через них, их глаза загораются подобно двум ярко-красным точкам.

Через серию щелчков и ультразвукового свиста, стражи могут разговаривать и даже командовать другими подвидами летучих мышей. Даже гигантские летучие мыши, могут им подчиниться. Таким образом, один единственный страж может обеспечить своего хозяина широкой сетью интеллектуальной агентуры, полностью составленной из летучих мышей.

Бой. Летучие мыши-стражи – необычные враги. Они редко участвуют в прямом бою, предпочитая сбегать из любых потенциально опасных ситуаций. Часто, они призывают других летучих мышей из округи, приказывая прикрывать их бегство. Когда они атакуют, они устремляются вниз на свою жертву и кусают ее, причиняя 1d4 dam. Кроме того, традиционные силы их хозяев доступны и им. Так, страж служащий призраку (wight), имеет способность иссушать 1 уровень с каждым укусом и может быть поражена только серебряным или магическим +1 или лучше оружием. Такой страж будет иммунен ко сну, обаянию, удерживанию (sleep, hold, charm). Однако они никогда не будут иметь способность создавать нежить, поскольку существо, погибшее от стража, служащему призраку, не может воскреснуть как призрак (wight). Иссушение уровней (или чего-либо другого) стража также менее сильное, чем их хозяина. Потерянные уровни восстанавливаются по курсу 1 за день или с помощью заклинаний снятия проклятия (remove curse) или искупления (atonement).

Среда обитания/общество. Стражи служат нежити также, как фамильяры волшебникам. Когда любая свободная интеллектуальная нежить в Равенлофте желает себе компаньона, она может обратиться к туманам с просьбой о предоставлении ей стража – летучей мыши. Такой запрос может быть сделан один раз в десять лет, и только одна летучая мышь может служить одной нежити в одно и то же время. Такая просьба должна быть сделана

около логова летучих мышей, ночью, когда полная луна сияет на небе. В следующее полнолуние, эта нежить давно вернуться к этому логову. Летучая мышь трансформируется в стража и присоединяется к нежити. После этого Хозяин летучей мыши может смотреть через глаза своего любимца всегда, когда захочет и будет видеть то же самое, что видит страж. Во всех других случаях связь между этими двумя существами функционирует так, как будто они были бы связаны заклинанием *find familiar*. Поскольку смерть стража может закончиться смертью его Хозяина, то те в свою очередь очень редко посылают своих любимцев в опасные ситуации.

Экология. Летучие мыши – стражи обычные существа, которые были выбраны Туманами Равенлофта для службы нежити. Подобно своим мирным собратьям, стражи имеют естественные острые слух и зрение и питаются насекомыми.

Тела стражей с большим успехом используются в создании устройств и микстур, предназначенных для установления силы над нежитью.

СКЕЛЕТНАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ (SKELETAL BAT)

Скелетные летучие мыши созданы при помощи заклинания *animate dead* и часто ассоциируются с некромантами или злыми жрецами. Такие летучие мыши подобны традиционным человеческим останкам – безмозглые оживленные останки.

Скелетные летучие мыши нападают своими костяными когтями (причиняя 1d3 dam). Они часто выставляются в качестве охраны теми, кто создал их. Кроме того, они излучают ауру страха, которая заставляет всех, кто их видит бросать чек страха. За каждые три полных хитдайса жертва получает премию +1 к спасброску. Маг 6-го уровня кидает чек страха с премией +2.

Скелетные летучие мыши простые марионетки, которые будут повиноваться простым командам, данными их создателями. Эти команды не должны быть длинными (два-три понятия могут понять эти монстры) и должны быть четко сформулированы. Из-за этого, задачи, поставленные перед ними, обычно очень просты.

Кости скелетных мышей могут быть использованы для создания костяного голема, описанного в другом месте в этой книге.

БОУЛИН (BOWLYN)

CLIMATE/TERRAIN: любой океан или море
ORGANIZATION: уединенный
DIET: специальная
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 18
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: 1-6 (1d6)
SPECIAL DEFENSES: смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 975

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: average (8-10)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 10
HIT DICE: 4+3
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: преследование (haunting)
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Fearless (20)

Боулин (или погибель моряков, как его часто называют) необычный ужасный дух, который преследует океанские суда. Во многих случаях, создание уподобляется полтергейсту (poltergeist) или подобному младшему призраку, которые охотятся в местах своей смерти.

Подобно полтергейсту, боулин обычно невидим. Однако в отличие от последнего, он может стать видимым, если пожелает. Когда он становится видимым (или если он невидим, но кто-то может видеть подобные вещи), то он выглядит как исхудалый до скелета моряк. И хотя черты его лица изуродованы травмой, полученной при смерти, вполне возможно, что те, кто знали его при жизни, смогут узнать в нем своего прежнего товарища по плаванию. Такие лица должны кинуть чек мудрости, чтобы узнать, признали ли они своего прежнего компаньона или нет. Те, кто его признали, должны немедленно кинуть чек ужаса, и может быть, на усмотрение ДМа также должны сделать чек страха.

Боулин никак не общается с живыми. Хотя в мучительном преследовании тех, кого они обвиняют в своей смерти, преследуя и мстя им, боулины издадут стоны и вопли.

Бой. Боулин обычно принимает лишь косвенное участие в схватке. Когда же они решают использовать свое смертельное прикосновение в схватке, они наносят 1d6 dam. Жертва должна выкинуть спасбросок от паралича, или ей тут же становится плохо, ее тошнит. Те, кто охвачен тошнотой, получают штраф –4 к броскам атаки, спасброскам (включая чеки страха и ужаса), проверкам мастерства, до тех пор, пока их не вылечивают любой формой исцеляющей магии. Любые заклинания лечения, даже такие слабые, как goodberry или CLW немедленно снимают тошноту с персонажа.

Когда боулин решает атаковать с помощью косвенных нападений, он обычно организовывает несчастные случаи на борту корабля, на котором он умер. Эти несчастные случаи начинаются с мелких неприятных происшествий (типа веревки безопасности неожиданно развязываются или ломается не особо важный навигационный прибор). Дальше мелкие неприятности переходят в крупные. Смотровое гнездо вместе с матросом, обрушивается с мачты, уничтожены все навигационные диаграммы. И на последних стадиях, боулин наиболее часто вышвыривает людей за борт, чтобы те утонули (смотри PHB для этих правил).

Боулина можно поразить только магическим оружием или заклинаниями. Он имеет традиционный для нежити иммунитет к заклинаниям, против него не эффективны заклинания Charm, sleep, hold и подобные. Поскольку, он не материален, то заклинания, которые воздействуют на твердую форму (типа паутины) не затронут его. Боулины

имунны к разрушительным эффектам святой воды, но могут быть изгнаны (как ghast) жрецами или подобными персонажами.

Поскольку боулин – дух, непосредственно привязанный к морю, он может быть уничтожен любым достаточно мудрым (или наоборот глупым) капитаном, который направит судно на мель, в то время когда боулин преследует корабль. В таких случаях, существо немедленно уничтожено и несчастные случаи, которые происходили на корабле из-за него, прекращаются. Конечно, если боулин узнает, что капитан или команда хотят так сделать, он примет меры, чтобы этого не случилось.

Во время своего визита на корабль, создание устраивает одну неприятность за ночь. Если возможно, то он устроит похожие несчастные случаи, при которых он погиб. Он также может устраивать неприятности в местах, связанных с его прежними обязанностями на корабле. Так, боулин, который при жизни служил навигатором, может устроить пожар в комнате, где хранятся навигационные карты.

В последнюю ночь преследования, боулин будет пытаться повредить, утопить или уничтожить корабль. Чтобы распространить панику и страх среди членов команды, боулин около места, где происходит инцидент, устроит мимолетные вспышки - проявления самого себя.

Среда обитания/общество. Боулин – нежить, дух, подобно полтергейсту, не нашедший покой в своей могиле. Все они без исключения, были моряками на морских кораблях, которые умерли из-за несчастного случая в море. При жизни это были жестокие эгоистические личности. В несчастном случае, приведшем к их смерти, они обвиняют своих товарищей по плаванию. Так они возвращаются из своих водных могил, чтобы вынудить других погрузиться в ледяную морскую воду.

Типичные преследования происходят не сразу после смерти моряка, обреченного стать боулином. Нужен дух моряка, пролежавшего в морской могиле от года до 10 лет. Первое появление боулина происходит в годовщину его смерти, и его начальная охота продолжается от одной до шести недель. Последующее преследование происходит каждые шесть месяцев до года позднее. И самая последняя заключительная фаза преследования продолжается от двух до четырех недель.

Экология. Боулин – опасное создание. Поскольку он существует только для того, чтобы мучить тех, кого он обвиняет за свою смерть, он не имеет никакого места в нормальном мире. В то время, когда несчастные случаи, частенько затрагивают тех, кого боулин не знал при своей жизни, фокус его нападений всегда направлен на тех, с кем он вместе служил на корабле.

СЛОМАННЫЙ (BROKEN ONE)

	ОБЫЧНЫЙ	**БОЛЬШОЙ**
CLIMATE/TERRAIN:	любая земля	любая земля
FREQUENCY:	редкие	очень редкие
ORGANIZATION:	стая	стая
ACTIVITY CYCLE:	любой (ночь)	любой (ночь)
DIET:	различная	различная
INTELLIGENCE:	низкий (5-7)	высокий (13-14)
TREASURE:	I, K, M	I, K, M (Z)
ALIGNMENT:	нейтрально-злой	нейтрально-злой
NO. APPEARING:	3-12 (3d4)	1-4 (1d4)
ARMOR CLASS:	7 (10)	5 (8)
MOVEMENT:	9	9
HIT DICE:	3	5
THAC0:	17	15
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACK:	1d6 (или оружием)	1d8 (или оружием)
SPECIAL ATTACKS:	Смотри ниже	Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES:	Регенерация	Регенерация
MAGIC RESISTANCE:	нет	нет
SIZE: M (6' высоты)	M (4’-7’)	M (4’-7’)
MORALE:	Unsteady (5-7)	Steady (11-12)
XP VALUE:	175	420

Сломанные (или люди-животные) – это трагические существа, оставшиеся в живых после неудачных научных и магических экспериментов. Ранее они были людьми, но их плоть и кровь стали смешивать с плотью и кровью животных, и их организм подвергся сильному шоку, навсегда изменившись. Ходят слухи, что некоторые сломанные – результат неудавшихся попыток заклинаний воскрешения, перевоплощения или полиморфа.

Хотя сломанные выглядят более или менее людьми, они имеют физические деформации, полученные в результате трагических событий, сделавших их такими. Нечеловеческие особенности будут прекрасно видны любому, смотрящему на них. Например, сломанный, который был смешан с телом крысы, может иметь дикие ужасающие характерные черты лица; бакенбарды, похожие на проволоку; витые когтистые пальцы; длинный хлыстоподобный хвост.

Сломанные знают любые языки, которые они знали как люди, кроме того, 10% из них могут общаться со своей нечеловеческой семьей. Нередко речь сломанного имеет сильный акцент или звучит нечленораздельно из-за деформаций и уродств его тела.

Бой. Сломанные предпочитают уединение, сражения с ними происходят редко. Однако, это сильные противники. Сломанные почти всегда имеют более сильную выносливость, чем люди. Это отражается в том факте, что на каждый хитдайс они имеют не менее 5 хитов. Так, даже самый слабый из них имеет, по крайней мере, 15 хитов. Кроме того, сломанные быстро восстанавливают свое здоровье, они регенерируют по 1 хиту в раунд.

В бою сломанный будет часто использовать оружие, нанося повреждение в зависимости от используемого оружия. Много сломанных имеют хорошо развитые когти или большую силу, это делает их очень опасными противниками в невооруженном бою. Все сломанные причиняют 1d6 dam в невооруженном бою. Необычно сильная порода могла бы получить дополнительные бонусы к броскам атаки и повреждений.

Многие сломанные имеют другие способности (ночное зрение, острый слух и т.д.), полученные от своей животной половины. Как правило, каждое из этих созданий будет иметь одну характерную черту такого рода.

Среда обитания/общество. Сломанные часто сбиваются вместе в стаи численностью от 10 до 60 существ. Поскольку их редко принимают в человеческом обществе, они разыскивают себе подобных и уходят жить в изолированные места, типа густых лесов или скалистых пустынях, подальше от людских поселений. Время от времени, они нападут на человеческую деревню или караван, для пополнения своих запасов, самообороны или просто из-за мести, вызванной реальными или мнимыми обидами. Если возможно, они будут разыскивать своего творца, пытаясь его уничтожить за ту трансформацию, которую он совершил над ними.

Когда найдено сообщество этих монстров, оно будет иметь племенной строй. В нем будут находиться от 10 до 60 сломанных с одним большим сломанным на каждый десяток обычных. Большие сломанные (описанные ниже) выступают как лидеры и имеют абсолютную власть над своими подчиненными.

Экология. Сломанные – неестественная комбинация человека и животного. Их индивидуальные привычки и диета в значительной степени диктуются их животной натурой. Так, сломанный, имеющий черты льва, будет плотояден, в то время как сломанный, имеющий черты лошади, будет травоядным. Не было никаких известных случаев, когда сломанные были бы смешаны с телом интеллектуального нечеловеческого существа.

БОЛЬШИЕ СЛОМАННЫЕ (GREATER BROKEN ONES)

Время от времени, появляются некоторые люди-животные, обладающие исключительными физическими характеристиками. Хоть они и выглядят ужасно и не могут жить среди людей, они обладают острым разумом и сильным телом. Эти деформированные искривленные души, часто переходят к насильственным действиям против обычных людей.

Эти существа регенерируют по двойной норме своих младших соплеменников (2 хита в раунд) и причиняют 1d8 dam в невооруженном бою. Когда они используют оружие, они получают от +3 до +5 премии к броскам атаки и повреждений. Также, как их подчиненные, они имеют специальные свойства, основанные на их животной природе. Однако они обладают большим количеством таких черт (1-4) и их животные способности, могут даже превышать эти черты обычных зверей. Например, большой сломанный, смешанный с телом скорпиона, мог бы иметь хитиновый панцирь, дающий ему AC = 2, и мог бы иметь ядовитое жало.

БУССЕНГЕЙСТ (BUSSENGEIST)

CLIMATE/TERRAIN: любой
ORGANIZATION: уединенный
DIET: нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 9
THAC0: Специал.
DAMAGE/ATTACK: N/A
SPECIAL DEFENSES: смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 0

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: very (11-12)
ALIGNMENT: нейтрально-злой
ARMOR CLASS: 9
HIT DICE: N/A
NO. OF ATTACKS: N/A
SPECIAL ATTACKS: отчаяние (Despair)
MAGIC RESISTANCE: Смотри ниже
MORALE: Fearless (20)

Буссенгейст – призрачная форма тех, кто умер в большом бедствии, вызванном их собственными действии или бездействием. Они выглядят также, как и при жизни, правда немного прозрачны. Через время, мрак и страдание души, вызванное свидетельствованием бед, черты лица создания становятся печальными и измученными. Так, эти предвестники гибели часто выглядят гораздо старше, чем они были в момент смерти.

Буссенгейст призрачное создание, которого влечет к сценам больших бедствий или трагедий. Медленной печальной поступью он идет по округе, путешествуя от одной трагедии до другой. Как правило, буссенгейст не вынуждает наступление катастрофы, но по каким-то причинам его влечет туда. Однако когда он присутствует, аура отчаяния, окружающая создание, может сделать плохую ситуацию, еще более худшей.

Буссенгейст способен поддерживать связь с теми, кто его окружает, через определенную форму телепатии. Наиболее часто, они передадут лишь только мрачные новости о надвигающейся гибели, не информируя о том, что можно сделать, чтобы предотвратить надвигающуюся катастрофу.

Бой. Буссенгейст не причиняет участие в бою сам. Его доля в жизни (или в смерти) быть просто свидетелем того самого типа бедствия, которое убило его. Он вынужден время от времени снова наблюдать это событие.

Когда буссенгейст приходит посмотреть на сцену бедствия, он излучает ауру отчаяния. Эта аура затронет только одну сторону участвующих в сражении, сторону, которая наиболее ближе к «хорошим». Все существа в 120-ти футах от буссенгейста получают штраф –4 на все броски атаки и повреждения, спасброски, чеки мастерства. По выбору ДМа, эти штрафы могут распространяться и на какие-нибудь другие броски. Эффекты этой ауры избегают те, кто выкинули успешный спасбросок против заклинаний.

Хотя буссенгейстов нельзя повредить физическим оружием, им можно противостоять, отгонять их, или даже уничтожить их с помощью некоторых заклинаний. Попытки изгнания нежити бесполезны против него.

Буссенгейст может быть отогнан далеко от места с помощью мага или волшебника, использующих заклинания: *control undead, holy word, limited wish, dismissal*. Буссенгейст, прогнанный таким методом, возвращается через 2-12 часов и будет иммунен к дальнейшему этому заклинанию от этого кастера. Заклинание forbiddance можно использовать, чтобы предотвратить буссенгейста от входа в данную область на время продолжительности заклинания.

Перечисленные выше средства могут служить только лишь для того, чтобы временно защититься от буссенгейста, уничтожение его – совсем другой вопрос. Единственный способ уничтожить буссенгейста – это использование заклинание wish или dispel evil.

Среда обитания/общество. Буссенгейсты уединенные странники. Но в отличие от обычных путешественников и бродяг, они не могут контролировать свое движение. Они постоянно перемещаются с одного места трагедии к другому, вынуждаемые быть свидетелями сцен разрушения, подобно тем, которые привели их к смерти. Как правило, только лишь те люди, которые чувствуют раскаяние относительно своих действий, станут буссенгейстами. Например, предатель, проведший вражеские войска в защищенный стенами город, и погибший в следующей битве, вполне мог бы стать буссенгейстом. Однако если он был убит без того, что не сожалел о том, что не смог предупредить жителей города и не чувствовал никакой жалости к тем, кто погиб от его предательства, то он не был бы преобразован. С другой стороны, если умирая, он сожалел о совершенной ошибке, чувствуя свою вину, то он вполне мог бы стать буссенгейстом. В своей посмертной жизни, он мог бы посещать города тогда, когда на них варвары устраивают набег, или замки, окруженные монстрами или в других подобных сценах.

Буссенгейсты путешествуют с одного места в другое в иллюзорном невидимом состоянии. Как только они достигают своей цели путешествия, они начинают излучать ауру отчаяния. Как только катастрофа, которая привлекла их, произошла, они ощущают потребность двигаться дальше. Медленной методичной походкой они отправляются искать другое место, где собирается развернуться трагедия.

Буссенгейсты достигают сцены бедствия за 1-6 дня до того, как это должно произойти. Так жители получают некоторое предупреждение о том, что назревает беда. Если, конечно же, они достаточно мудры, чтобы сопоставить появление призрачной трагической фигуры с надвигающейся бедой.

Экология. Будучи неестественным созданием, буссенгейст не имеет никакой ниши в экологии мира, который он покинул. Однако это не совсем истина, как показывает история. Многие ученые указывают, что некоторые моменты больших сражений, которые они вызвали, прошли под влиянием этих трагических душ.

Эссенция этих созданий, если захвачена определенным способом, могла бы быть сильным магическим компонентом. Ходят слухи, что, многие проклятые магические оружия сделаны в горне, где огонь раздут дыханием буссенгейста, а также их силы используются для создания барабанов паники (*drums of panic*) или арфы разногласия (*harp of discord*).

ДАРКЛИНГ (DARKLING)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Всеядный
TREASURE: J, K, M, (A)
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 19
DAMAGE/ATTACK: 1d4 (или оружием)
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 420

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: very (11-12)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 8 (10)
HIT DICE: 2
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: 9

Дарклинг – это Вистана (смотри сеттинг Ravenloft), изгнанный своим племенем. Однажды потерявший связь с материей Демиплана, дарклинг с прошествием времени становится все более злым и ожесточенным. В конце концов, он или она совсем развращаются тьмой окружающих земель.

Дарклинги сильно похоже на своих отдалившихся родственников Вистани, их кожа немного темнее, чем у вистан и обычно они более худощавые. Черты лица впалые и изнуренные, делая их взгляд таким, как будто они долго обходились без пищи.

Они одеваются подобно Вистани, за исключением того, что они, утратив вкус к ярким цветам, предпочитают бесцветные (темно-коричневые) земные тона.

По возможности, дарклинги предпочитают иметь как можно меньше дел с Вистани, но они часто нападают на обычных людей и их общества. Они разговаривают на всеобщем (common) языке, и, кроме того, знакомы с некоторым количеством (от 3 до 6) других языков или диалектов.

Бой. Дарклинги все еще сохраняют часть силы, которыми владели раньше. К тому же он очень опасный и умный противник. Возможно одна из самых важных его способностей – дар предвидения. Дарклинг имеет врожденное чувство опасности, он всегда знает, что предпримут его враги, его никогда нельзя удивить, и он всегда автоматически делает успешные спасброски. Помимо этого, дарклинг налагает штраф –2 к броску удивления своим противникам. По этой причине, дарклинг часто нападает из засады.

В ближнем бою, дарклинг предпочитает легкое оружие типа кинжалов и коротких мечей, нанося повреждение согласно используемому оружию. Использование смертельных ядов на лезвии – торговая марка дарклинга. Даже

маленькая царапина от клинка дарклинга может привести к смертельной опасности. Яд, созданный дарклингом подобен яду Е (введенный, действует сразу же, 20 dam при выкинутом спасброске и смерть при проваленном). Производство таких ядов – секрет только дарклинга. Ходят слухи, что даже их дальние родственники Вистани, не могут сделать подобные яды.

Если дарклинг при нападении удивляет противника, он также часто будет использовать свой «злой глаз». Это проклятье – вариант традиционного расового свойства Вистани. «Злой глаз» дарклинга налагает на его жертвы штраф –2 к броскам атаки и спасброскам, если жертва не выкидывает спасбросок от заклинания (от «злого глаза» в более поздних руководствах)

Среда обитания/общество. Изгнанный из племени Вистани за какое-либо преступление, Дарклинг часто сколачивает вокруг себя банду головорезов, и начинает жить с помощью разбоя и грабежа. Потеряв возможность пересекать границы между домейнами Равенлофта, дарклинг знает каждый камушек, каждое деревцо в своем домейне. Это насильственное заключение в одном домейне очень болезненно переживается людьми, склонными к перемене мест и одновременно разжигает месть в сердце дарклинга.

Часто, дарклинг строит планы какого-нибудь важного замысла, который как он чувствует, позволит ему сбежать из тюрьмы-домейна (или вообще из Равенлофта) и нанести ответный удар тем, кто изгнал его и обрек на эту жизнь. Так как Вистани находятся в лучших отношениях с окружающей средой, чем их темные изгои, такие планы мести редко осуществляются.

Дарклинги часто утверждают, что они сохранили большую часть сил предсказаний. Но это скорее неправда, чем истина. Их предложенные предсказания часто бывают лживыми, если вообще не полностью противоположными.

Экология. Дарклинг живет или один или возглавляет небольшую группу бандитов или воров. Он смотрит на Вистани, как на жестоких людей, которые несправедливо с ним поступили, а на остальных людей, как на заложников и объект добычи. Для дарклинга весь мир совершил большую ошибку, и теперь все задолжали ему. Так он смотрит на все вещи, как на свою собственность и берет то, в чем он нуждается, не заботясь о том, как повлияют его поступки на других.

Смерть дарклинга обычно (90%) привлекает внимание ближайших групп Вистани. Не дольше, чем через неделю, они достигают место его смерти, хоронят тело (если таковое все еще существует) и совершают древний обряд, предназначенный чтобы успокоить дух их замученного брата и позволить ему отдыхать в вечном мире. Если этот ритуал не закончен, существует 90% шанс, что дарклинг вернется через 1d6 недель как ghast (если тело не повреждено) или как wraith (если тело уничтожено). Эта нежить затем будет выслеживать тех людей, кто служил им при жизни и затем убьют их, преобразовывая их в ghouls (если дарклинг вернулся как гхаст) или wight (если он - призрак). После этого, эта злая банда становится чумой земли.

ГИБЕЛЬНЫЙ СТРАЖ (DOOM GUARD)

CLIMATE/TERRAIN: любой замок или руины
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1d6
MOVEMENT: 9
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: 1d8 (или оружием)
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 2,000

FREQUENCY: редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: low (5-7)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 2
HIT DICE: 5
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Нет
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: fearless (9)

Будучи первоначально ничем большим, чем рыцарским доспехом, гибельный страж теперь анимированное создание, подобное по своей природе, големам. Созданные серией таинственных магических процессов, эти внушающие страх автоматы, часто используются в качестве стражи в замках и башнях, теми, кто создал их. Гибельные стражи найдены в обоих стилях, как западной, так и восточной культуры, также они могут быть и в других культурах.

Гибельный страж никогда не разговаривает и не имеет никакого своего языка. Они способны повиноваться простым командам своего творца, вообще команды, отдаваемые им, ограничены двумя элементарными понятиями. Типичный приказ может быть таким: «Стой в этой комнате и нападай на любого, кроме меня, кто входит внутрь» или «Убей любого, кто открывает этот сундук, пока я не скажу иначе».

Бой. Гибельный страж – прямой бесхитростный противник. Когда их инструкции вынуждают их участвовать в бою, они просто приближаются к предназначенной цели и атакуют их своим оружием. Тонкий план часто может позволить партии просто перехитрить гибельного стража без того, чтобы сражаться с ним один на один.

Большинство гибельных стражей, вооружены чем-нибудь, типа мечей, топоров или дубин. Почти всегда их оружие причиняет 1d8 dam. В редких случаях, (1 из 10) они вооружены более тяжелым или более легким оружием (50% шанс того и того) и могут причинять 1d10 dam или 1d6 dam соответственно.

Гибельные стражи – не нежить, хотя их часто принимают за создания этого типа. Их нельзя изгнать или воздействовать на них заклинаниями, предназначенными против нежити (типа контроля нежити).

Заклинания такие, как charm, hold, sleep или другие, воздействующие на разум, не могут воздействовать на стражей из-за того, что у них его просто нет. Также, тот факт, что гибельные стражи – не живые создания, делает

их иммунными к заклинаниям, воздействующим на биологические функции (cause light wounds или cause blindness, к примеру). По тем же доводам, яды не могут причинить им никакого повреждения.

Заклинания, основанные на жаре или холоде, причиняют половинное повреждение гибельным стражам. Успешный спасбросок означает, что вообще никакого повреждения нет. Заклинания, основанные на молнии или электричестве, наносят полное повреждение этим неестественным созданиям. Заклинания трансформации металла в дерево (*transmute metal to wood*) или *crystalbrittle* фатальны для гибельной стражи, немедленно преобразуя их и уничтожая тонкое равновесие заклинаний, которые держат их оживленными.

Среда обитания/общество. Прекрасно ясно, что гибельная стража – неестественные создания и не имеют никакого сообщества. Они обитают только в тех местах, где их создали и поместили. Естественно, они не имеют никаких способов репродуцирования.

Экология. Создание гибельной стражи – интересный процесс, поскольку он проходит вопреки идеи «очарования доспеха». Все очень просто, рыцарский доспех, фактически никогда не был подвержен этому заклинанию непосредственно сам. Гибельная стража изготовляется при помощи очарованной наковальни тьмы (anvil of darkness), и именно это устройство и придает созданию магическую ауру.

Первый шаг в изготовлении наковальни тьмы – это строительство самой наковальни. Сырье, используемое для создания этого инструмента, должно быть добыто из тела железного голема. Когда наковальня отлита, она должна содержать в себе скарабей против големов (*scarab versus golems*) любого типа или древнее, нечитанное Руководство Големов (*Manual of Golems*). Прежде чем металл наковальни остынет, он должен быть очарован могущественным волшебником. Первый шаг в этом очаровании – это вплетение в наковальню заклинания очарования изделия (*enchantment an item*), для того чтобы подготовить изделие для дальнейшего колдовства. Затем накладывается заклинание *fabricate*, чтобы дать наковальни эссенцию созидания, которая будет очень важна для изделия в последующие годы. Впоследствии, используется связывающее (*blinding*) заклинание, чтобы захватить последнюю эссенцию духа, который раньше населял материал наковальни в форме железного голема. И наконец, используется заклинание *permanency*, чтобы связать всю магию в единое связанное очарование, которое позволит выполнять наковальни свою задачу.

Когда наковальня тьмы создана, она может использоваться высококлассным оружейником, чтобы создать одного гибельного стража каждые 20 недель. Как только работа над определенным стражем начата, оружейник должен работать над ним, по крайней мере, 8 часов из 24, создавая его. Работа не может быть приостановлена или отложена по любой причине, в противном случае магический процесс сорван. Недоделанный материал должен быть выброшен, и работа должна быть начата снова. Наковальня не затронута этим провалом.

ДОППЛЕГАНГЕР РАСТЕНИЕ (DOPPLEGANGER PLANT)

	РАСТЕНИЕ	**ПОДЛИНГ**
CLIMATE/TERRAIN:	любые земля, где теплый климат	
FREQUENCY:	очень редкие	очень редкие
ORGANIZATION:	плантация	группа
ACTIVITY CYCLE:	любой	любой
DIET:	специальная	нет
INTELLIGENCE:	genius (17-18)	genius (17-18)
TREASURE:	нет	различное
ALIGNMENT:	хаотично-злой	хаотично-злой
NO. APPEARING:	1 или 2	1-20 (1d20)
ARMOR CLASS:	10 (лоза) 6 (стручок)	различный
MOVEMENT:	нет	различное
HIT DICE:	11-18	различный
THAC0:	нет	различный
NO. OF ATTACKS:	1	различный
DAMAGE/ATTACK:	0	различный
SPECIAL ATTACKS:	Mind bondage	различная
SPECIAL DEFENSES:	Смотри ниже	различная
MAGIC RESISTANCE:	нет	различная
SIZE: M (6' высоты)	G (10’ шириной в hp)	M (6’)
MORALE:	Fanatic (17-18)	Fanatic (17-18)
XP VALUE:	25,000	различный

Происхождение этого ужасающего растения абсолютно неизвестно, также как и мало информации про него. Причин для этого куча, но все они центрируются вокруг того, что очень трудно войти в контакт с этим растением, чтобы наблюдать его и сделать записи наблюдений о его жизни.

Растение допплегангер может выглядеть подобно любому из многочисленного семейства дынных культур. Оно разрастается как сплетение лоз и широких, глянцевых листьев. Оно повсюду разбрасывает свои многочисленные стручки (по одному в хитдайс), каждый имеет размер от 4 до 8-ми футов длиной. Эти стручки (pods) являются первоосновой интеллекта этого злобного создания. Они также служат растению как главный фактор самообороны, поскольку они способны доминировать над разумом других и заставляют служить их растению, выполняя его желание.

Растение допплегангер не может общаться с теми, кого не контролирует, но способно немедленно обмениваться информацией и инструктировать тех, кто попал под его контроль. Таким способом, растение допплегангер знает и видит все, что его слуги делают.

Бой. Растение допплегангер не может само себя защитить и атаковать, за исключением необычной силы – порабощения разума (*mind bondage*). В физическом бою, она полностью зависит от своих слуг, которые сражаются за нее.

Плантации растений допплегангеров необычайно стойки к огню и молниям, перенося только половину повреждений от магических атак, основанных на огне и электричестве. Магические атаки, основанные на холоде, наносят ему полное повреждение, как и большинство других форм магических атак. Оружие, применяемое против лоз и листьев растения, причиняют ему только 1 dam при успешном броске атаки, но направленные непосредственно на стручки растения причиняют полное повреждение.

Только 20% хитов создания распределены между сплетениями листьев и лоз растения, несмотря на то, что они составляют основную массу растения. Остальные хиты равномерно распределены между стручками растения. Снятие всех хитов с лоз не убивает растение, но придает ему вид погибшего растения. Также отдельное уничтожение всех стручков, без уничтожения лоз, не убивает растение. По этой причине, многие растения допплегангеры, которых посчитали мертвыми, вырастали вновь, пожиная свой урожай ужаса снова.

Один раз за каждый раунд, растение допплегангер может использовать свою силу порабощения разума на спящем или бессознательном существе в радиусе несколько миль от плантации (одна мили за каждый хитдайс растения). Выбранная жертва выискивается с помощью таинственных средств, растению совсем не обязательно видеть свою цель; до применения силы растение не обязана даже знать о существовании жертвы. И хотя эта сила может использоваться бесконечное число раз в день, только один новый раб может быть заполучен за данный 24-ех часовой период. Поэтому, как только растение взяло под контроль какое-либо существо, оно не может доминировать над вторым существом, до тех пор, пока не пройдет один полный день.

Сила порабощения разума растения допплегангера действует подобно комбинации заклинаний поймать душу (*trap the soul*) и доминирования (*domination*). Жертва атаки нападения разума имеет право на спасбросок от заклинаний, чтобы избежать его воздействия. Успех означает, что жертва избежала влияния растения допплегангера, но она знает, что что-то злобное только что атаковало его разум. Эльфы и полуэльфы имеют то же самое сопротивление к этой силе, что и к заклинаниям очарования (charm), как и другие расы с подобной сопротивляемостью. Те, кто провалили свой спасбросок, становятся подлингами (podling – от слова pod - стручок), описанными ниже. Существо ставшее подлингом, может идти в любое место (даже перейти на другой план существования), но оно по-прежнему будет находиться в мгновенном контакте и под абсолютным контролем растения, которое создало его.

Среда обитания/общество. Растения допплегангеры могут быть найдены только в теплом, сыром климате и обычно они появляются после какого-либо природного предсказания гибели (типа кометы или метеоритного шторма), показанного небесами. Связь между этими двумя событиями никогда не была полностью понята.

Растение допплегангер, кажется, питается своими подлингами и поэтому постоянно ищет себе новых слуг, стараясь пленить их. Поскольку нет никакого ограничения количества слуг, которых может подчинить растение, оно будет часто посылать своих рабов за границу диапазона, чтобы они соблазнили и привели большее количество жертв в его объятия. Ходили слухи, что целые города попадали под колпак зловещего влияния одного из этих созданий.

В тех случаях, когда более одного растения произрастает неподалеку, они часто кооперируются. Эти высокоинтеллектуальные существа никогда не враждовали друг против друга, несмотря на их дурной алинжмент. Пара растений допплегангеров, работающих сообща, часто будет использовать своих агентов, выступающих на первый взгляд в конфликте друг с другом, часто сдерживая своих потенциальных жертв, храня равновесии, до тех пор, пока не придет время быть уничтоженными.

Растения допплегангеры могут сделать, так что некоторые из их рабов будут уничтожены без всякого сопротивления. Они как великие шахматисты, могут устраивать комбинации, жертвуя малым, чтобы отхватить больший ценный кусок. Растение допплегангер часто жертвует своим слабым рабом, чтобы усилить позиции одного из своих могущественных фаворитов. (Не будь такой глупой, Деродд не может быть подлингом, она та, кто обнаружила, что двое городских стражников находились под порабощением разума, помнишь?)

Экология. Растения допплегангеры поддерживают себя, выпивая жизненную сущность своих подлингов. Это единственное что требуется им для того, чтобы выжить, даже солнце и вода не нужны им. То, что они появляются только в регионах с теплой температурой, остается тайной. Возможно, это более связано с комфортом для разума, чем с нуждами окружающей среды.

Доказано, что сок лоз растения допплегангера, также как и мякоть стручков растения, очень полезны для создания магических микстур и устройств, влияющих на разум других существ каким-либо способом. Во многих случаях использование этих материалов при создании таких микстур вдвое увеличивают силы предмета, чем использование обычных материалов. Так, к примеру, микстура человеческого контроля (*potion of human control*), созданная с использованием сердцевины стручка растения допплегангера, позволит выпившему управлять большим количеством народа с суммарным количеством 64 уровня или хитдайсов людей или демихуманов.

ПОДЛИНГИ (PODLINGS)

Эти трагические существа - жертвы заклинания растения допплегангера порабощения разума. В дополнение к обеспечению растения питанием за счет своей собственной жизненной эссенции, подлинги также выступают как глаза и руки растения. Хотя подлинги и находятся под ментальным доминированием растения, их действия ни в коем случае ни неестественны или негибкие. Любой случайный наблюдатель почти всегда предположит, что нет ничего необычного в поведении подлинга.

Подлинг создается, когда жизненная сила, порабощенного существа помещается в один из стручков растения, где и остается до тех пор, пока стручок не разрушен. Количество хитов, которое имеет данный стручок, определяется, как описано выше. Любой разрушенный стручок освобождает душу, которая была поймана в его границах. Освободившиеся души будут пытаться вернуться в свои тела. Это может произойти только, если тело не было убито или уничтожено. Персонаж должен сделать чек воскрешения для того, чтобы выжить. Это суммируется с общим числом количества воскрешений, и обсчитывается в дальнейшем так же, как будто была настоящая попытка воскрешения. Успешное возвращение духа в тело имеет кратковременный побочный эффект. Персонаж ошеломлен и беспомощен примерно в течение часа, требуется время, чтобы отойти от эффектов заключения.

Подлинг сохраняет все свои знания и навыки из своего предыдущего существования, но теперь они служат исключительно нуждам растения допплегангера. Он теперь не живой в том смысле, каким был раньше. Любое медицинское наблюдение покажет, что подлинг не дышит (за исключением тех случаев, когда ему необходимо вдохнуть, чтобы говорить), у него не бьется сердце, нет никакого намека даже на слабый пульс. Подлингу совсем не нужно есть, пить или спать. Именно через эти отличия, их чаще всего обнаруживают, когда они находятся среди людей. Однако обычный средний человек имеет только 10% шанс обнаружения за час проведенный в обществе подлинга. Даже тогда, те, кто знали подлинга до того, как его поработило растение, имеют шанс лишь обнаружить какое-нибудь специфическое отклонение. (Дородд не хочет шоколад? Странно, она никогда не отворачивалась от них, когда они были перед нее).

Кроме того, подлинги обычно весят гораздо меньше, чем когда они были «живы». Эта особенность может быть случайно или специально обнаружено теми, кто входит с подлингом в близкий контакт. Через 24 часа, после того как он попал под порабощение разума, подлинг начнет чахнуть, терять вес. Он будет терять 1d4 хита в день, которые уходят в пищу растения допплегангера, как жизненная эссенция. Эта потеря начинается в центре тела и расширяется изнутри наружу, поглощая ткани, кости, кровь существа. Когда подлинг умирает, высосанный растением, то его тело будет представлять лишь полую оболочку с небольшим слоем мускульных тканей и подкожного жира. Создание постепенно становится все легче, когда его масса поглощается растением. Так на каждые 25% потерянных хитов, подлинг теряет 20% своего веса от того, сколько он весил до трансформации. Так человек, весящий 200 футов, уменьшенный до состояния оболочки, умер бы, веся всего лишь 40 футов (20% от первоначальной массы)

Любой, сражающийся с подлингом проникающим или разрубающим оружием имеет 5% шанс в снятый хит, что есть что-то необычное в существе. В следующих раундах, он имеет 10% шанс в снятый хит, что существо, с которым он сражается, является полым изнутри. Если атакующий не имеет никаких причин подозревать, почему дело обстоит именно так, то он вынужден делать чек ужаса, как только обнаруживает правду. Любая экспертиза трупа подлинга, убитого таким оружием, немедленно откроет природу монстра.

Когда растение призывает подлинга защищать себя, он не будет колебаться и раздумывать. Он будет использовать все свои знания и силы, которые знал до трансформации (включая заклинания, специальные способности, знание любимой тактики врага, его слабостей и способностей), чтобы уничтожить врагов растения. Поэтому статистика и параметры каждого индивидуального подлинга сильно отличаются друг от друга. Однако большинство подлингов являются обычными мужчинами, женщинами и демихуманами, попавшими под влияние злобного растения допплегангера.

Подлинги часто будут соблазнять не подозревающие жертвы войти в зону диапазона, в котором действует порабощение разума растением. Там, они будут пытаться сбить жертву, лишая ее сознания, или убеждать их спать, делать все, чтобы могли быть созданы новые подлинги.

ЭЛЕМЕНТАЛЫ РАВЕНЛОФТА, ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Элементалы Равенлофта не похожи на своих более мирских родственников из обычных миров. Это из-за того, что они созданы при необычном взаимодействии Туманов Равенлофта и материи элементных планов. Они имеют тенденцию абсорбировать некоторую часть темных аспектов, обычных в этой Земле и вбирают в себя мрачную ауру, не характерную для нормальных элементалов.

В отличие от истинных элементалов, эти, сформированные в соединении с туманами, не имеют родного плана, в который могли бы вернуться после окончания своей задачи в Равенлофте. Эссенция, которая наделяют жизнью элементалов, существует в туманах, окружающих темные домейны Равенлофта. Подобно истинным элементалам, за границей туманов они могут существовать лишь в оболочке из материала, извлеченного из окружающей среды, в которую они были призваны.

Как правило, элементалы не обладают большим интеллектом. Однако они понимают, что их каким-то образом выдернули из естественной среды существования и поместили в физическую оболочку по приказанию какого-то существа. Так же, как и обычные элементалы они обладают дурным нравом и очень вспыльчивы. Встреча с ними не принесет ничего хорошего. Кроме того, они будут искать, если это, возможно, того, кто призвал их, чтобы отомстить за нынешнее существование (смотри ниже).

Бой. Все элементалы Равенлофта имеют многочисленные свойства, многие из которых они применяют в боевых ситуациях. Во-первых, им можно нанести повреждение только магическим оружием +2 или выше. Кроме того, существа с хитдайсом ниже 4-го, не обладающие никакими магическими способностями, не способны нанести повреждение элементалу. Так группа гоблинов будет полностью беспомощна, если на них напал элементал, конечно же, если они не имеют в своем арсенале магическое оружие +2 или лучше.

В отличие от обычных элементалов, элементалов Равенлофта нельзя удержать от нападений с помощью заклинания защиты от зла (*protection from evil*), которое защищает от существ с другого плана, поскольку они

(элементалы) находятся в своем собственном плане, в Равенлофте. Кроме того, большинство заклинаний, предназначенных против элементальных существ, по-иному работает в Равенлофте, не так, как в обычных мирах. По этой причине, элементалы в Равенлофте, вдвойне опасны, чем элементалы в обычном мире.

Все элементалы, имунны к атакам, которые строятся на использование того элемента, из которого они созданы или который входит в их структуру. Так элементал погребального костра, который является разновидностью элементала огня, будет иммунен к заклинаниям, подобным Fireball. Могильный элементал был бы не затронут заклинанием преобразования Камня в грязь (Transmute Rock to Mud).

Призывание Элементала. Существуют три пути, с помощью которых маг может призвать элементала. Все эти способы детализированы в разделе, посвященном элементалам в Monstrous Compendium, и не будут здесь повторяться. Однако следующая информация изменяет представленные ранее данные и применяется только к призыванию элементалов в Равенлофте. Большая часть этой информации собрана из различных частей сеттинга Равенлофт.

Темные силы Равенлофта ограничивают свободное перемещение планарных существ в и из их домейна. Таким образом, любая попытка призвать традиционного элементала (воздушного, земляного, огненного или водного) имеет 20% шанс создания элементала Равенлофта. Если материалов, необходимых для создания такого элементала нет под рукой, то Силы Тьмы незаметно предоставляют их. Элементалы Равенлофта, которых вызвали непреднамеренно, не будут под контролем своего создателя. Это будут свободные дикие элементалы, способные отомстить за свое появление. Для дополнительной информации смотри «Управление элементалом» ниже.

Хотя большинство появлений элементалов Равенлофта – результат неудачной попытки вызывания обычного элементала, это не всегда так. Волшебник может специально вызывать именно элементалов Равенлофта, если у него есть необходимые материалы под рукой, чтобы сформировать оболочку создания (почва из могилы, погребальный костер и т.д.). На самом деле, только целенаправленный вызов элементала Равенлофта, позволяет магу управлять этим существом. Такое преднамеренное использование Темных Сил требует Равенлофтовского Чека Сил для вызывателя. Шанс провала такого чека от 1% до 5% в зависимости от конкретной цели для чего этот элементал был призван.

Во всем остальном процесс призывания элементала в Равенлофте подобен тому, который используется магами за границами демиплана.

Управление Элементалом. Как указано в основном описании элементалов, для управления вызванным элементалом требуется абсолютная концентрация. В Равенлофте еще сложнее управлять этими созданиями, чем в других планах. Из-за этого, все призванные в демиплан элементалы, в раунд, когда они появляются в Равенлофте, кидают спасбросок от заклинаний с -2 штрафом, получая возможность выйти из-под контроля своего вызывателя. Если спасбросок проваливается, элементал не может сопротивляться своему хозяину до тех пор, пока кто-нибудь другой не попробует взять их под свой контроль (смотри ниже). Элементалы Равенлофта, которых призвали не целенаправленно, автоматически выходят из-под контроля (свободные дикие).

Первое, что будут делать свободные элементалы – так это пытаться вернуться домой. 25% из них так и будут делать. В противном случае, он нападает на того, кто призвал его. К тому же побег из Равенлофта очень труден. Те элементалы, которые попытались сбежать и это у них не получилось, также нападут на своего вызывателя.

Заклинания, подобные *dismissal* или *banishment* работают в Равенлофте совсем не так, как в других мирах. Точные эффекты этих и подобных заклинаний расписаны в Ravenloft Campaign Setting. Достаточно сказать, что с помощью их редко, получается, отправить призванного элементала из Равенлофта.

Все другие особенности контроля над элементалами работают по тем же самым принципам, что и в других мирах. Единственное исключение очевидно. Вызванный элементал не может вернуться в свой домашний план после трех раундов боя. Пойманный в ловушку в Равенлофте, он будет делать все возможное, чтобы уничтожить того, кто заманил его сюда.

Элементал Равенлофта, который был взят под контроль, естественно вырвется на свободу после окончания продолжительности действия заклинания. Поскольку он неспособен вернуться на свой родной план, он станет свободно-диким элементалом (Смотри ниже).

Перехват контроля над Элементалом. Это работает так же, как и в случае с обычными элементалами, за исключением одной детали. Любая успешная попытка перехвата контроля над элементалом другим индивидуумом, дает возможность элементалу на повторный спасбросок от заклинаний (также со штрафом -2), чтобы избежать контроля нового хозяина.

Свободные Дикие Равенлофтовские Элементалы. Свободно дикие элементалы Равенлофтовские элементалы будут стремиться уничтожить того, кто создал их, поскольку только это действие может освободить его от порабощения. Как только его вызыватель убит, элементал Равенлофта рассеивается, переставая быть угрозой для других. Если вызыватель сбегает, то монстр будет преследовать его до тех пор, пока кто-нибудь из них не будет уничтожен. Из-за связи между этими двумя существами, созданной во время процесса призывания, элементал всегда знает местоположение своей жертвы, и может следовать за ним повсюду, где бы он ни находился, какую бы защиту он не выстраивал вокруг себя.

ЭЛЕМЕНТАЛ КРОВИ (BLOOD ELEMENTAL)

CLIMATE/TERRAIN: В любом месте Равенлофта
FREQUENCY: очень редкий
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: любой

DIET: Специальная
INTELLIGENCE: низкий (5-7)

TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 13 (8 HD); 9 (12 HD); 5 (16 HD)
DAMAGE/ATTACK: 3d6
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 8, 12, 16
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: L (8 HD – 8’; 12 HD – 12’; 16 HD – 16’)
MORALE: 8 HD - Champion (15-16); 12 HD - Champion (15-16); 16 HD - Fanatic (17-18)
XP VALUE: 8 HD – 3,000; 12 HD – 7,000; 16 HD – 11,000

Элементал крови, может быть призван только из большого количества крови, или из воды, которая была взята из лёгких утопленника. Из-за трудности в получении этих материалов, они являются редчайшими из элементалов Равенлофта.

Элементалы крови выглядят похожими на гуманоидных существ, полностью состоящих из крови. Засохшая кровь остается от их следов, и в воздухе чувствуется запах соли и железа. Пара жидких щупалец болтается около тела создания. С помощью них оно манипулирует предметами и атакует.

Бой. Элементал крови может атаковать двумя способами. Первый и наиболее обычный способ атаки – это удар одного из щупалец, наносящий 3d6 dam. Кроме того, жертва такой атаки должна выкинуть спасбросок от заклинаний или часть ее крови вытекает из тела и передается элементалу. Количество крови, потерянной таким способом равно повреждению, которое нанес своим ударом элементал. Так атака, которая сняла 12 хитов с жертвы, сопровождается потерей крови, которая снимает дополнительные 12 хитов с жертвы. Потерянные таким способом (из-за утечки крови) хиты, добавляются к хитам атаковавшего элементала (до максимума 8 хитов на каждый HD элементала). Атакуя подобным образом существ, не имеющих крови, элементал естественно не может вытянуть кровь из жертвы. Кроме того, каждая атака по бескровному существу, проводится со штрафом –2 на каждый кубик повреждения (до минимума 1 на кубик).

В любой раунд, в котором элементал выбирает не атаковать, он может попытаться удушить своего врага. Для такой атаки, он должен кинуть обычный бросок атаки, чтобы поглотить выбранную жертву. Если атака элементала успешна, то жертва должна выкинуть спасбросок от смертельной магии или ее легкие, рот, нос, уши заполняются кровью. Жертва такой атаки имеет хороший шанс задохнуться, как описано в AD&D Руководстве Игрока. В следующий раунд, элементал может передвигаться к своей следующей цели, оставляя первую жертву умирать. Нападение на элементала в тот момент, когда он погрузил свою жертву в себя, приносит полное повреждение ему и половину повреждения погруженной жертве (которая не способна атаковать в тот момент, когда задыхается).

Любопытно, что, несмотря на то, что они являются некоторой разновидностью элементалов воды, элементалы крови не способны входить или проходить через воду. Если ситуация заставляет их поступать таким образом, то они начинают растворяться (теряя по 1d10 хитов в каждый раунд) до тех пор, пока не выйдут из воды.

МОГИЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛ (GRAVE ELEMENTAL)

CLIMATE/TERRAIN: В любых захоронениях Равенлофта
ORGANIZATION: уединенный
FREQUENCY: очень редкий
ACTIVITY CYCLE: любой

DIET: Специальная
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 6
THAC0: 13 (8 HD); 9 (12 HD); 5 (16 HD)
DAMAGE/ATTACK: 4d10
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
INTELLIGENCE: низкий (5-7)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 8, 12, 16
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Погружение (sink)
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: L (8 HD – 8’; 12 HD – 12’; 16 HD – 16’)
MORALE: 8 HD - Champion (15-16); 12 HD - Champion (15-16); 16 HD - Fanatic (17-18)
XP VALUE: 8 HD – 3,000; 12 HD – 7,000; 16 HD – 11,000

Могильный элементал версия земляного элементала, который создан из почвы кладбища или подобного места захоронений умерших. По форме он напоминает высокого человека, слепленного из земляной массы вместе с костями и обломками гроба.

Бой. Могильный элементал не может пересекать водоемы, хотя он легко может передвигаться через землю или камни. Он часто использует эту свою способность, поджидая своих потенциальных жертв в засаде. Когда они находятся над ним, он выбирается на поверхность и нападает. Его противники получают штраф –4 к удивлению (surprise).

Когда могильный элементал участвует в бою, его любимое средство нападения – удар могучими кулаками. Повреждение, наносимое кулаками, зависит от размера элементала. 8 HD элементалы наносят 4d8 dam, 12 HD элементалы 4d10 dam, а 16 HD наносят сокрушительное повреждение – 4d12 dam.

Могильные элементалы менее эффективны, когда атакуют противников, которые рождены в воздухе или в воде. Очевидно, они не могут использовать свою силу погружения (sink) против таких созданий. Кроме того, физическое повреждение, которое они наносят им уменьшено на 2 на каждый кубик, до минимума 1 в кубик.

Вместо того чтобы атаковать грубой силой, могильные элементалы могут использовать магическую силу, которая функционирует подобно заклинанию волшебника погружение (*sink*), как будто он был бы магом уровня, равному хитдайсу элементала. Они могут использовать это заклинание один раз в час и только против существ, находящихся на твердой поверхности из земли или камня. И хотя это у них врожденная сила, не требующая никакого времени на подготовку и им не нужны маткомпоненты, элементалы в этот раунд неспособны предпринимать никаких других действий.

Могильные элементалы, также как и обычные земные элементалы, имеют свойство разрушать здания, построенные из камня или глины. Их атаки против таких строений более разрушительны, более эффективны, чем атаки, наносимые другими существами. Это из-за того, что элементалы близки к используемым в строительстве материалам.

ТУМАННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛ (MIST ELEMENTAL)

CLIMATE/TERRAIN: В любом месте Равенлофта
ORGANIZATION: уединенный
FREQUENCY: очень редкий
ACTIVITY CYCLE: любой

DIET: Специальная
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: Fl 36 (A)
THAC0: 13 (8 HD); 9 (12 HD); 5 (16 HD)
DAMAGE/ATTACK: 2d10
SPECIAL DEFENSES: смотри ниже
INTELLIGENCE: низкий (5-7)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 8, 12, 16
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: населяет злом (infuse evil)
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: L (8 HD – 8’; 12 HD – 12’; 16 HD – 16’)
MORALE: 8 HD - Champion (15-16); 12 HD - Champion (15-16); 16 HD - Fanatic (17-18)
XP VALUE: 8 HD – 4,000; 12 HD – 8,000; 16 HD – 12,000

Туманный элементал – родственник традиционных воздушных элементалов, который был сформирован из эссенции самих Равенлофтовских Туманов. После того, как он призван, туманный элементал появляется в качестве дрейфующего облака белого пара, выглядящим как обычный туманный сгусток. Из-за этого, с туманным элементалом, передвигающимся в район, окутанным туманом, обращаются как с невидимым существом.

Бой. Когда туманный элементал хочет атаковать, он это делает своим леденящим злым прикосновением. Двигаясь с немыслимой скоростью, которую нельзя ожидать от его внешнего вида, он, кажется, дрейфует во власти ветра, подбираясь к своей жертве и проходя через нее. Когда так происходит, элементал может применять одну из двух своих атакующих способностей. Первая из них самая простая, обычная атака, причиняющая 2d10 dam от пугающего прикосновения тумана.

Вместо нанесения повреждения, туманный элементал может вселить зло (*infuse evil*) в свою жертву. Когда так происходит, со стороны это выглядит, как создание входит в тело жертвы и проходит через него, не причиняя никакого ему вреда. Однако, любой субъект, подвергшийся этой атаки, должен выкинуть спасбросок против заклинания или изменить свой алинжмент к хаотично-злому. В дополнение, PC, который был заселен таким способом, также зачармлен элементалом и не будет предпринимать никаких действий против него. Элементал не может вселить зло одновременно в двоих. Так же он не может вселять зло в того персонажа, которого атаковал ранее, пытаясь нанести ему повреждение. Эта атака может быть направлена на какого-либо другого PC. Все обычные штрафы, связанные с ненамеренным изменением алинжмента, проявляются после такой атаки туманного элементала. Чтобы восстановить первоначальный алинжмент, и сломать чарм такого персонажа требуется заклинание снятия проклятия (*remove curse*).

ЭЛЕМЕНТАЛ КОСТРА (PYRE ELEMENTAL)

CLIMATE/TERRAIN: В любом месте Равенлофта
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Специальная
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 13 (8 HD); 9 (12 HD); 5 (16 HD)
DAMAGE/ATTACK: 3d8
SPECIAL DEFENSES: смотри ниже
FREQUENCY: очень редкий
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: низкий (5-7)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 8, 12, 16
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: L (8 HD – 8’; 12 HD – 12’; 16 HD – 16’)
MORALE: 8 HD - Champion (15-16); 12 HD - Champion (15-16); 16 HD - Fanatic (17-18)
XP VALUE: 8 HD – 3,000; 12 HD – 7,000; 16 HD – 12,000

Дикий танцующий элементал костра появляется из пламени погребального костра или какого-либо большого сжигания, связанного с похоронным обрядом. Элементал костра выглядит стройный огненный столп с огненными усиками, похожими на движущиеся руки танцора.

Бой. Когда с ним сталкиваются, элементал костра нападает с бесподобной жестокостью, получая наслаждение от разрушения и смерти, которое он порождает. Любой, кто сталкивается с одним из его огненных щупалец,

получает 3d8 dam. Их броня (включая щиты и волшебные защитные изделия) должны выкинуть спасбросок от магического огня. Доспехи, провалившие этот спасбросок, ухудшают свой AC на 1. Так кольчуга (ring mail) провалившая спасбросок будет иметь AC=6, вместо AC=5. Щиты, улучшающие AC и магические предметы с такими свойствами, провалившие спасбросок, полностью разрушены.

ЭРМОРДЕНУНГ (ERMORDENUNG)

CLIMATE/TERRAIN: В любом месте Борки (Borca)
FREQUENCY: редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: любой
DIET: Всеядный
INTELLIGENCE: very (11-12)
TREASURE: W (I)
ALIGNMENT: законно-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 10
MOVEMENT: 15
HIT DICE: 4
THAC0: 17
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: Специальный
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (6' высоты)
MORALE: Champion (15-16)
XP VALUE: 650

Эрмоденунги – темные и злобные люди, проживающие практически исключительно только в домейне Борка. Здесь они действуют, как элитные агенты, служащие Иване Борици, правителю этой области страха. В редких случаях, их могут направить за пределы Борки, действовать в интересах их хозяйки.

Эрмоденунги выглядят как обычные люди, обладающие исключительной красотой. Мужчины высокие, не менее шести футов ростом с превосходной фигурой. Они, кажется, излучают внутреннюю силу, исходящую от их совершенных классических черт лица. Женщины также высокие, обычно на дюйм или два ниже, чем мужчины, и имеют великолепные черты лица, которые любой художник с удовольствием запечатлит. Оба пола имеют черные, под цвет вороньего крыла, волосы, и темные проникающие глаза, которые кажутся гипнотическими. Цвет лица у них, однако, более бледный, чем у большинства жителей в Борке, и сильно контрастирует с их темными волосами и глазами.

Эрмоденунги говорят на обычном языке людей Борки. Их речь, однако, отличается аристократической манерой. Они выдают себя за потомков знатного рода, что заставляет их держаться особняком от всех, кроме членов старинных правящих семей.

Бой. В бою, эрмоденунг будет пытаться прикоснуться к открытой коже на теле противника, чтобы их смертельное прикосновение выполнило за них свою работу. Любое успешное попадание означает, что к цели прикоснулись, и жертва должна сделать спасбросок от яда (с +4 премией на броске). Эффект яда эрмоденунга проявляется в ту же секунду. Те, кто проваливают спасбросок, немедленно умирают, те же, кто успешно выкидывает его, получают 10 dam.

Если бросок атаки – естественный 20, эрмоденунг захватил своего врага. В этом случае, жертва делает спасбросок от яда без модификаторов. Провал по-прежнему означает немедленную смерть, успех означает, что жертва получает 20 dam. Если жертва неспособна вырваться из захвата (смотри ниже), они должны будут кидать спасбросок от яда каждый раунд, пока не умрут или не сбегут.

В небоевой ситуации, эрмоденунг часто будет использовать свою физическую красоту и высокую харизму, чтобы соблазнить будущую жертву противоположного пола и подобраться к ней поближе. В то время, когда жертва ведет себя непринужденно, они привлекают их в свои смертельные объятия, и убивают несчастные души своим смертельным поцелуем. Жертвы этого «поцелуя смерти» имеют право на спасбросок против яда (-4 штраф к броску). Как обычно, провал означает мгновенную смерть. Успех означает, что жертва переносит 30 dam. Те, кто переживают это крайне неожиданное нападение, может попытаться вырваться на свободу из объятий (смотри ниже), но если он не сможет, то получит следующий поцелуй в новом раунде.

Вырваться из объятий эрмоденунга очень трудно, поскольку они, как считается, имеют очень внушительную силу, 18/90 – мужчины, 18/50 – женщины. Более слабые жертвы должны сделать спасбросок от паралича (-4 штраф), чтобы вырваться из объятий. Равные по силе, должны сделать обычный спасбросок от паралича без всяких модификаторов. Те же, кто сильнее, получают премию +4 к спасброску.

Эрмоденунги иммунны практически ко всем видам яда. Единственный яд, к которому они не имеют никакой естественной сопротивляемости – яд их любых коллег. Эрмоденунг так же уязвим, к смертельному прикосновению своих «собратьев», как и обычный человек.

Среда обитания/общество. Эрмоденунги – члены правящей элиты в Борке. Они редко смешиваются с «обычным народом». Впрочем, по приказу своей Хозяйки они выходят в народ.

Дело обстоит еще и так, что эрмоденунги не могут прикоснуться к любому живому существу, без того, чтобы не причинить им повреждение и страдание. Они лишены физической нежности – прикосновение любимого, объятий близкого друга, нежного объятия ребенка, всего того, что доступно обычным смертных людям. Внутренние страдания и мучения сделали их жестокими и бессердечными посланниками, выполняющими приказы Иваны Борици без вопросов.

Экология. Эрмоденунги – обычные люди, которые были преобразованы в кошмарных созданий, по приказу Иваны Борици, хозяйки Борки. Процесс, при котором создаются эти создания, очень таинственен и темен. Но считается, что он настолько жестокий и зверский, что только физически сильные люди могут пережить его. Из-за

своей пылкой и страстной натуры, Ивана Борици выбирает только наиболее физически красивых из своих людей, для того чтобы удостоиться «чести» подвергнуться этому преобразованию.

ЛОРД ГХОЛА (GHOUL LORD)

CLIMATE/TERRAIN: Любые земли
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Трупы
TREASURE: Q, R, S, T, (B)
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 15
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: 1d6/1d6/1d10
SPECIAL DEFENSES: Аура зла
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 3,000
FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: high (13-14)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 6
NO. OF ATTACKS: 3
SPECIAL ATTACKS: Парализация, болезнь
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Elite (13-14)

Трудно вообразить более ужасающее создание, чем внушающий страх лорд гхола. Скрываясь в местах, изобилующих зловонием смерти, лорд гхола пиршествует плотью живых и мертвых, часто окруженный группой меньшей нежити, которые повинуются каждой его команде.

Лорд гхола внешне похож на обычных гхолу или гхаста. Он сохраняет некоторое подобие своей человеческой внешности, но его кожа стала болезненно серой из-за прогнившего мяса. Его язык стал длинным и острым, его когти и зубы стали острыми и крепкими, они стали идеальным орудием для разрывания плоти и раздробления костей.

Лорд гхола может разговаривать на языках, которые знал до своей смерти, прежде чем стал нежитью. Однако когда он отдает приказы своим подчиненным гхолам и гхастам, он общается с ними при помощи телепатии, недоступной смертным.

Бой. Лорд гхола похож на простого гхолу, даже те, кто знакомы с нежитью с вероятностью 90% примут их за этих созданий. Истинная природа этих бестий становится очевидной тогда, когда они вступают в бой.

Когда Лорд Гхола бьет длинными жесткими когтями, он наносит 1d6 dam каждым попавшим ударом. Кроме того, он может укусить своими смертоносными зубами, нанося 1d10 dam при каждом попадании. Пораженные когтями существа должны выкинуть спасбросок от парализации или стать неспособными двигаться в течение 1d6+6 раундов. Даже эльфы не имунны к его парализации.

Укус лорда гхолы может инфицировать жертву ужасной гниющей болезнью, если она проваливает спасбросок от яда. Зараженные этой болезнью будут терять каждый день 1d10 хитов и по 1-ому пункту Конституции и Харизмы. Если счет характеристики или хиты доходят до 0, то жертва умирает. Если тело не уничтожено, то оно воскресают как гхаст на третью ночь после смерти. В таком состоянии они находятся полностью под контролем создания, которое сделало их такими до того времени, пока этот ужас не будет уничтожен. В этом случае они станут свободными дикими созданиями.

Гниющая болезнь может быть вылечена с помощью заклинания не ниже чем heal. Как только прогрессия болезни останавливается, счет конституции жертвы будет возвращаться к его первоначальной величине по курсу 1 в неделю. Однако их харизма остается на том же самом уровне, из-за ужасных шрамов, оставленных болезнью на теле и душе пострадавшего.

Подобно другой нежити из их семейства, лорды гхолы имунны к эффектам обаяния и сна. Им нельзя причинить вред святой водой или святыми символами, но их можно изгнать, как будто они были бы монстрами с 7 HD. Лорды Гхолы имунны почти ко всем повреждениям от немагического оружия. Только лишь магическое или сделанное из чистого железа оружия может повредить им. Круг защиты (*circle of protection*) почти не имеет никакого эффекта на них, если при его создании не использовалось чистое железо. Даже в этом случае, лорд гхола имеет 10% шанс в раунд, что он сможет преодолеть эффект заклинания и нанести удар по тем, кто предполагается защищен им.

Лорд гхола не излучает вонючий аромат, который неразрывно связан с гхастами, но он излучает зло. Это проявляется в том, что все персонажи с добрым алинжментом получают штраф –4 ко всем броскам атаки, если они находятся в 30-ти футах от этого создания. Кроме того, из-за злой природы этого создания, все существа, сталкивающие с лордом гхолой должны сделать чеки страха и ужаса со штрафом –2. Заклинание *remove fear* снимает эффекты этой ужасной ауры.

Среда обитания/общество. Лорд Гхола – отвратительнейшее создание, к счастью найденное только в демиплане Равенлофта. Они имеют тенденцию находиться в изолированных местах, изобилующих ароматом смерти. Кладбища и руины – их любимая среда обитания.

Лорд Гхола всегда имеет при себе меньшую нежить. Его подданные действуют под телепатическими приказами лорда гхолы и абсолютно преданы ему. Группа лорда гхолы состоит из 2-12 (2d6) гхастов, каждый из которых командует 2-8 (2d4) гхолами.

Экология. Лорды гхолы уникальные создания в Равенлофте. Ходят слухи, что они были созданы первоначально руками безумного некроманта в каком-то другом измерении. Будучи настолько злобными существами, они тут же привлекли внимание Темных Сил. Туманы Равенлофта впитали в себя всех существующих лордов гхол и рассеяли их по всем домейнам.

Существуют те, кто утверждает, что этот некромант был также перенесен в Равенлофт, и что именно его искривленная душа правит Землями Кошмаров (Nightmare Lands). Конечно же, никаких доказательств, подтверждающих эту версию, никогда не было найдено.

ГОБЛЫН (GOBLYN)

CLIMATE/TERRAIN: Любой
ORGANIZATION: Слуги
DIET: Плотоядные
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 3-24 (3d8)
MOVEMENT: 12
THAC0: 13
DAMAGE/ATTACK: 1d6/1d6 или 2d6
SPECIAL DEFENSES: Нет
SIZE: M (4-6')
XP VALUE: 975

FREQUENCY: редкие
ACTIVITY CYCLE: Любой
INTELLIGENCE: low (5-7)
ALIGNMENT: нейтрально-злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 4+4
NO. OF ATTACKS: 2 или 1
SPECIAL ATTACKS: Специальное
MAGIC RESISTANCE: 10%
MORALE: специальная

Гоблыны отвратительные существа со слегка раздутой головой, торчащими ушами и пылающими красными глазами. У них длинные грязные волосы, растущие на затылке и шее. Примерно половину их лица занимает широкий рот, полный острыми, как иглы зубами.

Эти существа создаются мощными злыми магическими изделиями и заклинаниями, которые преобразовывают людей в такие отвратительные создания. Это преобразование делает их очень злобными и полностью покорными своим владельцам.

Гоблыны обладают телепатической связью со своими владельцами и через него поддерживают связь со всеми другими гоблынами, которыми он управляет.

Бой. Гоблыны очень ловкие существа, противник при встрече с ними должен кинуть бросок на осюрпрайз со штрафом –2. Кроме того, при неожиданной встрече с ними, эти существа оскаливают зубы, смотря плотоядным взором в лицо своего противника. При первой встрече с ними, требуется чек страха. В любом случае, первая встреча с ними налагает штраф –4 к броску на осюрпрайз. Провалившие его, испугаются настолько, что будут неспособны двигаться в этом раунде.

Гоблыны редко нападают оружием. Вместо этого они хватают своего противника за горло своими когтистыми руками. Каждое успешное нападение причиняет 1d6 dam. Если обе атаки проходят, то принимается, что гоблыны накрепко вцепились в шею жертвы. Каждый следующий раунд, гоблын будет кусать свою жертву (обычно в лицо), причиняя 2d6 dam. Кроме того, жертва будет задыхаться и должна успешно выкинуть спасбросок против заклинания, или получить дополнительные 1d4 dam. Оба эти нападения автоматически успешны. Гоблыны относятся к этому, как к еде (пиру) и это настолько страшное зрелище, что все, кто видят эту картину, должны сделать чек ужаса.

Кроме того, за каждые 10 хитов, потерянных таким способом, жертва теряет постоянно 1 пункт харизмы из-за шрамов на лице и уродства.

Любые атаки, проведенные тем, в шею которого вцепился гоблын, получают штраф -3 на все броски атаки, повреждения и спасброски. Другие, атакующие гоблына, пока он пиршествует на лице своей жертвы, получают премию +2 к своим броскам атаки.

Гоблыны подобны нежити в том, что они никогда не делают броски на мораль.

Все гоблыны могут двигаться тихо (80%), скрываться в тенях (70%) и подниматься на стены (25%). Они обладают инфравидением, его диапазон – 90 футов.

Среда обитания/общество. Гоблыны полностью подчинены желаниям их хозяина. Если им будет приказано напасть на существо их вида, они будут делать так без сожаления. Они никогда не нападают сами по собственному желанию, но с большой энергией устремляются в атаку, когда им отдана такая команда. У гоблынов нет никаких желаний, кроме того, чтобы выполнять каждую прихоть их владельца с преданностью, лишенной всяких эмоций.

Гоблыны ни спят, ни устают, ни скучают. Кроме того, они могут проводить большое количество времени без еды и воды.

Экология. Гоблыны питаются только мясом. Они будут есть только свежее мясо недавно убитых, также они пьют кровь.

Некоторые маги и жрецы часто ищут гоблынов, используя их в качестве маткомпонент для заклинаний человеческого контроля и магических изделий.

ГОЛЕМЫ РАВЕНЛОФТА, ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Големы – это автоматические создания, сделанные при использовании могущественной магии. В Равенлофте существует большое разнообразие големов, неизвестных в других землях.

Причина, почему это так – достаточно проста. Если в других мирах големы оживляются при помощи элементных сил, то големам Равенлофта дают жизнь сами Темные Силы Равенлофта. Поэтому они неразрывно привязаны к Земле и неспособны к существованию в любых других местах.

Предыстория. Появление первых големов уходит в далекие времена, когда Земля была еще молода. Их история привязана к «жизням» двух самых могущественных Лордов Равенлофта.

В земле Баровия, Азалин (нынешний Лорд Даркона) занимался магическими изысканиями под ярмом Страда фон Заровича. Под командованием Страда, он исследовал множество Страдовских неживых фаворитов: зомби и

скелетов, которые были убиты таинственными способами. Страд хотел узнать, кто это сделал, и с помощью каких средств. Азалин дал Страду информацию, которую тот хотел, но он узнал кое-что еще. Он нашел в этих останках эссенцию жизни.

На протяжении следующих нескольких недель, Азалин заперся в своей лаборатории, экспериментируя с силами, с которыми прежде никогда не сталкивался. Когда Страд разыскал его и потребовал, чтобы он рассказал ему над чем тот работал, Азалин честно ответил (хоть и не полностью), что он нашел кое-что необычное в таинственной структуре демиплана, который нуждается в большем количестве изучения. Страда это удовлетворило, эта работа была связана с обязанностью Азалина обнаружения средств, с помощью которых можно сбежать из Равенлофта. Граф предложил продолжить ему работу, став личем. Азалин никогда не рассказывал Страду тот факт, что он узнал, как создать двух новых големов, используя сущность Равенлофта.

Когда Азалин стал Лордом Даркона, он уже знал эти новые возможности. Хоть он уже не мог больше изучать новые заклинания, он уже имел все необходимое для процесса создания новых разновидностей големов. И вскоре, он сделал первого зомби голема и костяного голема, самый первый в земле.

Прошли годы с тех пор, другие узнали тайны, первоначально раскрытые Азалином и использовали их для создания новых големов. Каждое из этих созданий уникально в Равенлофте и все они требуют, чтобы создатель заключил таинственный договор с Темными Силами, что для многих означало смерть.

Общие Характеристики. Существует 8 различных типов Равенлофтовских големов, каждый из них имеет свои собственные силы и слабости. Они подробно расписаны на последующих страницах. Но помимо этого, все они имеют некоторые общие характеристики.

Големы Равенлофта могут быть повреждены в бою только волшебным оружием +2 или лучше. Они имунны ко всем заклинаниям, основанным на разуме или жизни (такие как charm, sleep, hold, or finger of death) и имунны ко всем типам яда. Однако они все уязвимы к эффектам рассеяния магии. Если кастер, читающий это заклинание равен уровню создателя голема, то монстр падает, мертвый на вид, и будет оставаться неподвижным в течение оборотов, равных уровню кастера. Обнаружение магии на «застывшем» големе, покажет, что он еще имеет ауру силы, и она постепенно становится все более сильной, в это время голем «перезаряжается». Если кастер, обнаруживающий магию выше уровнем, чем создатель голема, то монстр падает и разрушается.

И наконец, создание любого голема в Равенлофте требует тесного контакта с Темными Силами. Требуется чек Темных Сил на каждый месяц исследования и на окончание создания голема.

Теория. Создание любого Равенлофтовского голема – темный и опасный процесс для его создателя. Процесс должен происходить с любовной осторожностью и специальными магическими заклинаниями, которые накладываются на тело, которое должно ожить. Конкретные материалы и заклинания, необходимые для создания определенного типа големов детализированы ниже.

Как и традиционные големы, создания, сформированные при помощи Темных Сил Равенлофта, обладают большой ненавистью ко всем живым существам.

Они сдерживают себя, только благодаря желанию их творца, который держит свою смерть в своих руках. Это произойдет, если они когда-либо избегнут его господства и станут свободными дикими созданиями. Несмотря на то, что во время создания голема, используются заклинания, подчиняющие голема своему творцу, существует 10% шанс, что любой Равенлофтовский голем вырвется на свободу из-под контроля. После этого он посвятит все свое время и энергию для уничтожения своего хозяина. Как только голем создан, он имеет право на спасбросок от заклинаний каждый месяц (при полной луне).

Провал спасброска означает, что это создание должно служить своему хозяину в течение следующего месяца, в то время как успех означает, что голем стал свободным.

Ритуал, оживляющий тело (только после того, как оно было создано) требует одного месяца (от полной луны до полной луны) и не может быть прерван никаким способом, или полный процесс очарования должен быть начат сначала. Во всех случаях, используемые заклинания можно брать из любого источника (включая устройства или свитки). Если заклинание прочитано от имени творца голема другим лицом, то заклинание должно содержать специальные изменения, чтобы сделать его симпатизирующим потенциальному Хозяину создания. Для этих изменений не требуются никаких дополнительных материальных затрат.

КОСТЯНОЙ ГОЛЕМ (MECHANICAL GOLEM)

Только могущественные маги (по крайней мере, 18-го уровня) могут создать эти злобные создания. Тело костяного голема собирается из костей анимированных скелетов, павших в бою. Кости могут использоваться от любых скелетов, начиная от традиционных скелетов и, кончая скелетами Страда, но все они должны быть подняты и убиты в Равенлофте. Только 10% костей могут быть взяты от одного скелета, окончательный продукт – это компиляция из костей многочисленных созданий. Часто костяной голем будет состоять из костей животных, монстров и людей одновременно. Вид этого создания воистину кошмарен.

В процессе создания костяного голема должны быть приобретены и потрачены компоненты для заклинаний общей стоимостью 25,000 gp. Следующие заклинания должны быть использованы на теле: *Animate Dead, Symbol of Fear, Blinding, Wish*.

КУКЛА ГОЛЕМ (DOLL GOLEM)

Только жрец 15-го уровня или выше может создать голема куклу. Эти создания похожи на детские игрушки – чаще всего на обычных кукол или на набитые игрушки, типа плюшевого мишки. Кукла голем может служить для защиты детей или выступать в роли ужаснейшего убийцы для отвратительнейших заданий.

Создание куклы голема, занимает всего лишь две недели, но стоимость магических компонент и волшебных изделий, затраченных на производство, должно составлять 15,000 gp. Заклинания, необходимые для анимации создания: *Imbue With Spell Ability, Tasha's uncontrollable hideous Laughter, (Un)holy Word, Bless, Prayer*.

Первый пример появления этого типа големов был замечен в земле Сангьюнии (Sanguinia) в руках странствующего жреца. И хотя его имя потеряно в веках, предания гласят, что он построил куклу, чтобы защитить свою жену и дочь, во время путешествий по Темным Землям. История не сохранила результаты его паломничества. Ходят слухи, что кукла выжила и до сих пор находится в царствах Равенлофта, но нет никаких точных доказательств, что дело обстоит именно так.

ГОЛЕМ ГАРГУЛЬЯ (GARGOYLE GOLEM)

Этому созданию придана форма и внешность настоящей гаргульи. Ее часто помещают в качестве смотрителя наверх зданий, церквей или могил. Она подобно каменному голему, ее могут построить только священники не ниже 16-го уровня. Тело должно быть вырезано из цельной плиты гранита (весящей примерно 3,000 футов, на придание формы требуется как минимум два месяца). На весь процесс, компоненты для заклинаний и работы требуется затратить 75,000 золотых. Из этих денег 15,000 уходит на пошив церемониальных одежд, которые могут неоднократно использоваться жрецами. Так, второй голем может быть построен всего лишь за 60,000 золотых. Заклинания, требуемые, чтобы закончить процесс: *bless, exaction, stone shape, conjure earth elemental, prayer*.

Первая гаргулья голем была изготовлена по приказу Влада Дракова, Лорда Фальковнии, для защиты его замка. В конце концов, тайна их строительства просочилась в другие области, и гаргулий големов стали строить другие. Ходят слухи, что ни одно из этих созданий не может напасть на Дракова, более того, все они таинственно служат ему. Может быть это правда, а может быть и нет. Хотя нигде не было никаких записей о том, чтобы кто-нибудь видел, как эти создания противостоят Дракову, так что вполне вероятно, что это правда.

СТЕКЛЯННЫЙ ГОЛЕМ (GLASS GOLEM)

Стеклянный голем, созданный жрецами или магами (не менее 14-го уровня), полностью состоит из цветного стекла. Этот голем возможно наиболее самый художественный голем из всех известных Равенлофтовских големов. Его создание требует трех месяцев работы и на его строительство требуется потратить 100,000 золотых монет. В дополнение к потраченным материалам, должны быть прочитаны следующие заклинания: стеклосталь (*glassteel*), анимирование объекта (*animate object*), призматический узор (*prismatic spray*), радуга (*rainbow*) и желание (*wish*). Из-за такого смешанного набора заклинаний этот тип големов обычно создают персонажи мульти- или дуалкласса или же при помощи могущественного помощника.

В то время как происхождение некоторых типов Равенлофтовских големов четко установлено, перовое появление стеклянного голема нигде не зафиксировано, ни в одном из известных отчетов. Считается, что их создал спеллкастер, будучи одновременно художником (отсюда жуткая красота големов). Но, увы, имени этого индивидуума никто не знает. Некоторые говорят, что он был лордом небольшого домейна (одного из так называемых Островов Ужаса), который умер от рук храброй группы авантюристов.

МЕХАНИЧЕСКИЙ ГОЛЕМ (MECHANICAL GOLEM)

Кошмар технологии, механический голем – сложное устройство, созданное при помощи магии и механических операций. Это единственная разновидность голема, которая может быть построена любым классом персонажа, даже без способностей к чтению заклинаний, если они выполняют требования, представленные ниже. Строительство тела занимает полный год работы (не больше чем с 2 перерывами, каждый не дольше 30-ти дней), и на все расходы требуется 125,000 золотых. Почти половина этих денег (60,000 золотых) должно быть истрачено на создание лаборатории и оборудования. На само производство голема требуется 65,000 золотых и использование существующего оборудования. Лицо, строящее тело должно обладать Интеллектом не менее 16 и быть специалистом в какой-либо точной профессии (к примеру, часовщик) или иметь ловкость не меньше 17-ти. При оживлении голема требуются следующие заклинания: animate object, fabricate, grease, chain lightning, и either major creation или wish.

Первое из этих ужасных созданий было создано под руководством Сумасшедшего Исана (Easan the Mad), Лорда Вечора (Vechor). Исан, безумный мужчина, очарованный технологическими устройствами, как говорят, предвидел элементы этого создания, изучая падающую звезду. В то время как многие считали, что это всего лишь очередное доказательство безумия Исана, немногие смогли противостоять очевидному заключению, что эти злые создания – смесь магии и технологии, возникшие в разуме сумасшедшего.

ГОЛЕМ ЗОМБИ (ZOMBIE GOLEM)

Это один из двух первых Равенлофтовских зомби големов, созданных Азалином. Он может быть создан только волшебником не менее 16-го уровня. Они формируются из частей тела анимированных трупов (зомби, зомби животных, зомби Страда и т.д.), которые пали в бою. По своей сути, они напоминают костяных големов. Также как и с костяными големами, только 10% в теле одного зомби голема могут быть взяты от одного тела зомби. Поэтому голем зомби состоит из частей многочисленных типов зомби, из-за этого они выглядят несколько неуклюжими и неестественными.

Сшивание вместе разных частей тела требуют одного месяца работы и затрат на 50,000 золотых монет (все они используются на маткомпоненты, необходимые для процесса анимирования). Требуемые заклинания: желание (*wish*), полиморф объекта (*polymorph any object*), сила (*strength*), контроль нежити (*control undead*) и вонючее облако (*stinking cloud*).

РУКОВОДСТВА ПО СОЗДАНИЮ ГОЛЕМОВ РАВЕНЛОФТА

Ходят слухи, что существуют магические книги, описывающие процедуры создания Равенлофтовских големов. Подобно традиционным *руководствам по созданию големов (Manuals of Golems)*, найденных в других мирах, каждая из этих книг описывает создание только одного типа големов. Кроме того, Темные силы Равенлофта поощряют создание именно своих Равенлофтовских големов. Так любое обычное руководство по созданию големов, попадая в Равенлофт, имеет 75% шанс преобразования в Руководство по созданию Големов Равенлофта. Такие книги не принимают обычный вид, когда возвращаются в свой мир из Равенлофта. Но создание големов,

которые описывают эти книги, невозможно в нормальных мирах. Эти книги бесполезны и ничего не стоят во всех других мирах, кроме Равенлофта. Когда Руководство по созданию Големов Равенлофта находят в Равенлофте, киньте процентик и определите по таблице, какой тип голема оно описывает.

Die Roll	Тип Голема	Создатель	Время создания	Стоимость, gp
01-20	Bone	Маг	2 месяца	35,000
21-27	Clay	Жрец	1 месяц	65,000
28-37	Doll	Жрец	2 месяца	20,000
38-45	Flesh	Маг	2 месяца	50,000
46-55	Gargoyle	Жрец	4 месяца	100,000
56-63	Glass	Жрец/Маг	6 месяцев	125,000
64-66	Iron	Маг	4 месяца	100,000
67-76	Mechanical	Любой	18 месяцев	125,000
77-80	Stone	Маг	3 месяца	80,000
81-100	Zombie	Жрец	2 месяца	60,000

Все эти книги работают подобно обычным Руководствам по созданию Големов, за исключением того, что Руководств по созданию механического голема может быть использовано PC любого класса, если он отвечает требованиям, приведенным в описании механического голема.

КОСТЯНОЙ ГОЛЕМ (BONE GOLEM)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: Нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 7
DAMAGE/ATTACK: 3d8
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 18,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 14 (70 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: бесстрашный (20)

Как уже упоминалось выше, костяной голем построен из предварительно анимированных костей скелетной нежити. Эти ужасающие создания примерно 6 футов высотой и весят от 50-ти до 60-ти футов. Они редко бывают защищены броней, и их легко можно принять за нежить, что может сильно озадачить и напугать тех, кто совершил эту ошибку.

Бой. Костяной голем не страдает наличием интеллекта, как и другие разновидности голема. Он не в состоянии применить в бою какую-либо изощренную тактику или стратегию. Однако, их большая сила, делает их гораздо более смертельными противниками, чем кажется на первый взгляд. Существует шанс 95%, что те, кто не знаком с их истинной природой примет их за простую нежить.

Костяные големы нападают с неожиданно сильными ударами и острыми, как когти пальцами. Каждое успешное попадание причиняет 3-24 (3d8) dam. В схватке они никогда не используют никакого оружия.

В дополнение к обычным характеристикам всех големов Равенлофта (описанных выше), костяные големы получают лишь половину повреждения от острого или проникающего оружия, которое вообще способно повредить им (edged, piercing).

Костяные големы имунны почти ко всем заклинаниям, но их можно победить при помощи заклинания звука (shutter), сфокусированного на големе. Оно способно затронуть кости соответствующего веса, из которых сделан голем. Если такое заклинание используется против костяного голема, то голем имеет право на спасбросок против заклинаний (спас от заклинаний файтера 14-го уровня - 8). Если спасбросок успешен, то заклинание не подействовало на голема. Провал означает, что оружие способное повредить голему, теперь наносит двойное повреждение, против обычного. Так острое и проникающее оружие наносит полное повреждение, а тупое причиняет двойной вред.

Каждые три раунда, костяной голем может отбрасывать назад свою голову и издавать отвратительный ужасающий хохот. Все кто его слышат, должны бросить чеки страха и ужаса. Те, кто проваливает любой чек, парализован и не может двигаться в течение 2d6 раундов. Те, кто проваливают оба чека, немедленно замертво падают на землю, умирая от страха.

КУКЛА ГОЛЕМ (DOLL GOLEM)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: Нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 15
THAC0: 11

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 10 (40 hp)
NO. OF ATTACKS: 1

DAMAGE/ATTACK: 3d6
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: T (1' высоты)
MORALE: бесстрашный (20)
XP VALUE: 7,000

Кукла голем – анимированная версия детской игрушки, которая может быть использована как для благородных целей (защита детей), так и для отвратительных (нападение на них). Им часто придают вид яркой и веселой игрушки. Так она и выглядит, пока находится в покое. Когда же она активируется, то ее черты искривляются, и выглядит она ужасающе.

Бой: Куклы големы, подобно другим подобным созданиям имунны ко многим магическим атакам. Хотя ее можно повредить заклинаниям, основанным на огне, они наносят ей только половину повреждения. Заклинание *warp wood,* замедлит куклу, подобно заклинанию *slow*. Заклинание *mending* сразу же восстановит созданию все его потерянные хиты.

Каждый раунд, кукла голем прыгает на свою жертву и пытается укусить ее. Успех наносит 3d6 dam и жертва должна выкинуть спасбросок от заклинаний. Провал означает, что жертва начинает безудержно смеяться (как будто она находится под воздействием заклинания *Tasha's uncontrollable hideous Laughter*) и не может совершать никакие другие действия. Однако, эффекты укуса этого создания гораздо хуже. Жертва начинает смеяться в следующем раунде после того, как провалила спасбросок. Для начала она получает 1d4 dam от судороги мускул, вызванных смехом. Во втором раунде это увеличивается до 2d4, в третьем – 3d4 и так далее. Смех останавливается тогда, когда жертва умирает или на нее накладывается рассеяние магии. После рассеяния магии жертва получает штрафы на все броски атаки и спасброски по курсу 1 штрафа за раунд, в котором она была подвергнута истеричному смеху (например, PC смеялся 4 раунда, он получает штраф –4 к спасброскам и броскам атаки). Это из-за слабости, вызванной невозможностью PC нормально дышать после смеха и уменьшается по курсу 1 в оборот, до тех пор, пока PC полностью не восстановится.

ГОЛЕМ ГАРГУЛЬЯ (GARGOYLE GOLEM)

CLIMATE/TERRAIN: любой
FREQUENCY: очень редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: любой
DIET: Нет
INTELLIGENCE: нет (0)
TREASURE: Нет
ALIGNMENT: нейтральный
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 0
MOVEMENT: 9
HIT DICE: 15 (60 hp)
THAC0: 5
NO. OF ATTACKS: 2
DAMAGE/ATTACK: 3d6/3d6
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (6' высотой)
MORALE: бесстрашный (20)
XP VALUE: 16,000

Гаргулья голем – каменная конструкция, призванная охранять данное строение. Грубо, они того же самого размера и веса, что и обычные гаргульи (6 футов высотой и 550 фунтов). Хоть они и имеет крылья, они не умеют летать. Однако голем гаргулья может прыгать на дальние расстояния (до 100 футов) и они часто будут использовать это свойство, чтобы спрыгнуть вниз на врага, приближающегося к тому зданию, которое она защищает.

Големы Гаргульи не могут разговаривать или общаться каким-либо способом. Когда они двигаются, любому находящемуся неподалеку слышен звук размалываемых камней. Фактически, часто этот звук служит для партии, как первое предупреждение, что что-то в этой области происходит не правильно.

Бой. Когда гаргулья голем нападает в ближнем бою, она бьет противника двумя своими когтистыми кулаками. Каждый кулак бьет по одной и той же цели и причиняет 3d6 dam. Если противник поражен обоими кулаками, то он должен выкинуть спасбросок против окаменения или превратиться в камень. В следующем раунде, когда жертва окаменела, голем гаргулья снова бьет по той же самой цели. Любое попадание голема гаргульи по окаменевшему противнику, означает, что жертва разрушена и не может быть воскрешена. С другой стороны, заклинание перевоплощения (reincarnation) вполне может помочь оживить персонажа.

Големы гаргульи, подобно большинству големов, имунны почти ко всем формам магических атак, направленных на них. Однако они уязвимы к эффектам заклинания землетрясения (*earthquake*). Если такое заклинание направленно прямо на голема гаргулью, оно немедленно разрушает создание, при этом окружающих никак не затрагивают эффекты заклинания. Более слабое заклинание преобразования камня в грязь (*transmute rock to mud*) также причиняет существу повреждение 2d10. Реверсивное заклинание преобразование грязи в камень (*transmute mud to rock*) исцеляет столько же хитов (2d10).

На первом раунде боя, в котором гаргулья не была проидентифицирована, она имеет хороший шанс осюрпрайзить противника (штраф –2 к проверкам на неожиданность). Всякий раз, когда гаргулья голем нападает на персонаж, застигнутый врасплох, она прыгает на него. Огромный вес создания причиняет 4d10 dam, кроме того, предметы, которые несет этот персонаж (по выбору ДМ) должны выкинуть спасбросок против сокрушительных нападений или быть разрушены. В том раунде, когда гаргулья голем нападает именно таким способом, она не может нападать на него кулаками.

СТЕКЛЯННЫЙ ГОЛЕМ (GLASS GOLEM)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: Нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 11
DAMAGE/ATTACK: 2d12
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 6,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 9 (40 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: бесстрашный (20)

Стеклянный голем представляет из себя практически произведение искусства. Сделанный в форме рыцаря из цветного стекла, он часто встроен в окно, сделанное из такого же стекла. Обычно, он действует как стражник данного места – наиболее часто церкви или святыни (shrine).

Стеклянный голем, также как и другие големы, никогда не разговаривает и не поддерживает связь никаким способом. Однако когда он движется, он издает звук подобно звону хрусталя (типа перезвон хрустальной люстры от ветра). Двигаясь через освещенную область, стеклянный голем отражает лучи света, мигая и вспыхивая разными цветами, поскольку свет, падая на него, преломляется и распадается на составляющие оттенки.

Бой. Когда стеклянный голем нападает, он часто имеет эффект неожиданности. Если его жертвы не имеют оснований подозревать, что что-то скрывается в данном окне, они получают –3 штраф на своем броске неожиданности, когда создание раскрывает свое присутствие.

Как только бой начинается, цветная стеклянная фигура (которая всегда имеет форму рыцаря) бьет своим мечом. Каждый удар, попавший по цели, причиняет 2d12 dam.

Один раз за каждые три раунда, голем может использовать *prismatic spray*, исходящий из его тела во всех направлениях. Любой объект или существо (друг или враг) на расстоянии 25-ти футов от голема должны кинуть спасбросок, как будто они поражены заклинанием мага *prismatic spray* (смотри Players Handbook).

Стеклянные големы самые хрупкие из всех Равенлофтовских големов. Любое тупое оружие, способное повредить его (магическое оружие +2 или лучше) причиняет двойное повреждение. Далее заклинание разрушения (*shutter*), направленное на него ослабляет его так, что все последующие атаки по нему имеют процентный шанс (равный двойному числу снятых с него хитов) немедленно уничтожить создание.

Любой, читающий заклинание починки (*mending*) на одного из этих созданий, немедленно восстанавливает ему полные хиты. Кроме того, они регенерируют по 1 хиту в раунд, когда находятся в области прямого солнечного света (или его эквивалента).

МЕХАНИЧЕСКИЙ ГОЛЕМ (MECHANICAL GOLEM)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: Нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 7
DAMAGE/ATTACK: 4d10
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (7' высоты)
XP VALUE: 15,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: -2
HIT DICE: 13 (75 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: бесстрашный (20)

Механический голем – кошмарная комбинация магии и технологии, первоначально возникающая в голове сумасшедшего. Они могут быть различного размера, но обычно выглядят похожими на человека. В большинстве случаев, они имеют какое-нибудь оружие для ближнего боя, встроенное в одну из своих рук.

Механический голем движется, издавая разнообразные шумы, щелчки и другие механические звуки. Иногда он издает шипящий звук и выпускает облако пара. Несмотря на то, что это создание появляется, как громоздкое устройство, тем не менее, это прекрасно работающая и смертоносная машина.

Бой. В ближнем бою, механический голем атакует своего противника оружием, встроенным в его руку. Эта атака наносит 4d10 dam, хотя есть примеры других созданий, способных к причинению больших или меньших повреждений.

Когда оружие голема бьет врага и естественный бросок атаки равен 20-ти, оно причиняет мощный электрический удар. Он причиняет дополнительные 6d6 dam (половина, если выкинут успешный спасбросок от заклинания). Жертва нападения имеет право на спасбросок от паралича, чтобы избежать выхода из строя на 2 d4 раунда из-за эффектов прохождения электрического разряда по его телу, который может парализовать на время мышцы.

Любой нападающий на механического голема с металлическим оружием (неважно может оно причинить повреждение голему или нет) переносит тот же самый электрический разряд, если естественный бросок силы атаки – 20. И так же требуется спасбросок от паралича, чтобы избежать выхода из строя.

В каждом боевом раунде, голем может использовать свою ауру молнии. Эта аура поражает все на расстоянии 20 футов от голема небольшими молниями и наносит 3d6 dam. Успешный спасбросок против оружия дыхания ополовинивает повреждение и никакого паралича не возникает. Изделия, попавшие в ауру молнии, должны выкинуть спасбросок от молнии или быть уничтоженными.

ГОЛЕМ ЗОМБИ (ZOMBIE GOLEM)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: Нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 6
THAC0: 4
DAMAGE/ATTACK: 3d6/3d6
SPECIAL DEFENSES: Заклинания
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 17,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 2
HIT DICE: 18 (60 hp)
NO. OF ATTACKS: 2
SPECIAL ATTACKS: Запах (Odor)
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: бесстрашный (20)

Впервые созданные Азалином, который собирал информацию, пока тот служил Страду фон Заровичу в Баровии, эти отвратительные создания очень похоже на големов из плоти. В отличие от традиционных големов, эти создания построены из гниющей плоти и несут зловоние смерти повсюду, где идут.

В отличие от големов из плоти, способных испускать гортанный рев, когда они атакуют, зомби големы абсолютно тихи. Они медленно и бессмысленно двигаются, нападая на свою жертву без всякой искры в глазах. Такие атаки соответствуют их немертвому статусу.

Бой. Големы зомби нападают двумя своими мощными кулаками (две атаки в раунд), каждый из которых причиняет 3d6 dam. Из-за своей медлительности они всегда действуют последними в раунде, независимо от броска инициативы. Кроме того, големы зомби никогда не могут добиться удивления у противника.

Запах распада и развращения, окружающий големов зомби, настолько силен, что все существа, находящиеся на расстоянии 30-ти футов от него должны успешно выкинуть спасбросок от яда или их будет тошнить. Те, кто подвержены тошноте, получают штраф –2 ко всем спасброскам и броскам атаки, когда они находятся в области зловония. Персонажи, успешно сделавшие спасброски, не затронуты тошнотой. Но если они выходят из области зловония, а потом снова входят в нее, то они должны повторно кинуть спасбросок от яда.

Големы зомби имунны к большинству заклинаний, хотя заклинание воскрешения (*resurrection*) немедленно убьет их. С другой стороны, заклинание анимирования мертвых (*animate dead*) восстановит их до полных хитов, для них это своеобразная исцеляющая магия.

МРАЧНЫЙ ЖНЕЦ (GRIM REAPER)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли в Равенлофте
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Специальная
TREASURE: Нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: Fl 9 (A)
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (7' высоты)
XP VALUE: 4,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: высокий (13-14)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 5
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: Смотри ниже
MORALE: бесстрашный (20)

Мрачный жнец (или дух смерти) – создание с Отрицательного Материального Плана (Negative Material Plane), которое появляется только в Равенлофте. Его привлекает угасающая жизненная энергия существ на границе смерти (то есть те, кто в 0 или ниже хитах). Кажется, он каким-то образом питается их эссенцией. Несмотря на очевидную природу, смертельный дух – не нежить.

Мрачный жрец выглядит как побелевший скелет, одетый в темную магию, примерно 6 футов высотой. Он всегда несет косу в своих костяных руках.

Никогда никто не слышал, чтобы дух смерти разговаривал с живыми на их языке. Хотя упорно ходят слухи, что с этим существом можно контактировать при помощи заклинания разговора с мертвыми (animate with dead). В этом случае, язык – не проблема.

Бой. Во многих случаях дух смерти имеет совсем мало желания вступать в бой. Как правило, он будет вовлечен в сражение, только если сделана попытка предотвратить его от кормления душой умирающего персонажа. В этом случае, его гнев огромен, а сила ужасающая.

Когда дух приходит, чтобы питаться, он невидим и может быть эффективно атакован только теми, кто способен видеть невидимые объекты. Кроме того, его можно поразить только магическим оружием +3 или лучше и он иммунен ко всем заклинаниям, действующим на разум и жизненные основы, включая *sleep, charm, suggestion, fear, finger of death, cause light wounds* и так далее.

Как уже указывалось, дух смерти не является истинной нежитью. Поэтому он полностью иммунен к изгнанию нежити, а также к эффектам заклинаний контроля и обнаружения нежити. Также он иммунен ко всем заклинаниям, основанным на холоде, огне и электричестве. Заклинание *negative plan protection* на жертву, предназначенную для духа смерти, предотвратит ее от повреждений и поедания жнецом.

Когда дух смерти атакует другое существо (не то, которое было выбрано для питания), он делает это тремя способами. В первый раунд боя, он бьет своей косой (если возможно). Это эфирное оружие работает как нормальная алебарда (polearm), но причиняет только 1d4 физического вреда. Однако любой, пораженный этим лезвием, должен выкинуть спасбросок от смертельной магии или немедленно умереть. Во втором раунде, он фиксирует свой пристальный взгляд на одном из атакующих, принуждая его выкинуть чек ужаса или быть поглощенным аурой смерти создания. В третьем раунде, он снова атакует косой, но на этот раз использует его как посох. Любой, пораженный этим нападением переносит 1d4 dam и подвергнут эффектам заклинания feign death. Эффекты этого заклинания исчезают, если создание уходит. В следующий раунд, создание начинает новый круг своих атак с нормальной атаки косой.

Если во время боя, мрачный жнец способен ударить свою выбранную жертву, он делает это своей косой. Здесь не требуется никакого броска атаки и нет физического повреждения. В этом случае скоре высасывается жизненная сила жертвы. Как только это происходит, дух исчезает в туманах Равенлофта. Любая попытка воскрешения или реинкарнации умершей жертвы обречена на провал, если силы, совершающие эту попытку, не являются божественными по своей сути.

Если жнец уменьшен до 0 хитов, он пропадает. Предназначенная ему жертва немедленно получает некоторые выгоды, ему возвращаются 10% от его полного количества хитов. Также, если лечащая магия используется на умирающем персонаже в течение этого столкновения, он спасен от края смерти и жнец исчезает.

Среда обитания/общество. Существуют те, кто утверждает, что духи смерти – агенты Темных Сил Равенлофта и что прервавшие их действия, вызывают гнев этих могущественных сил. Нет никаких свидетельств, подтверждающих это утверждение, но некоторая связь между ними кажется, точно есть.

Шанс, что любой смертельно раненый индивидуум (уменьшенный до 0 и меньшего количества хитов) привлечет внимание духа смерти равен 5% умноженным на уровень персонажа. Так PC 15-го уровня на своем смертном одре имеет 75% шанс, что он будет посещен мрачным жнецом.

Экология. Будучи созданиями отрицательного плана, эти кошмарные существа, кажется, не имеют никакого места в физическом мире. Однако существуют те, кто говорит, что они играют жизненно важную роль в равновесии между жизнью и смертью, что является одним из центральных утверждений философий нейтрального мировоззрения..

ИМП, УБИЙЦА (IMP, ASSASSIN)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли в Равенлофте
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Плотоядная
TREASURE: O
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 6, Fl 18 (B)
THAC0: 17
DAMAGE/ATTACK: 1d4
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: T (1' высоты)
XP VALUE: 975
FREQUENCY: редкие
ACTIVITY CYCLE: любой (ночь)
INTELLIGENCE: очень (11-12)
ALIGNMENT: законно-злой
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 3
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: 50%
MORALE: средняя (8-10)

Импы убийца – умные и злые существа, подобно более обычным квазитам (quasit) или традиционным импам, служат делу тьмы.

Импы убийцы – крошечные создания, редко выше 1 фута ростом. Их окраска традиционна черная, но некоторые индивидуумы могут быть серого цвета. Два крыла, похожих на крылья летучих мышей, выходят из спины импа и позволяют ему летать. Длинный скользкий хвост, свисающий позади импа, почти постоянно находится в движение. Хвост оканчивается скорпионоподобным жалом. Существо видит в 60-ти футовом диапазоне с помощью инфразрения.

Импы убийцы способны общаться с другими существами своего вида с помощью языка, который описывают, как очень злобный по звуку и выражению.

Бой. Как исходит из его имени, имп убийца часто нападает без предупреждения. Заклинательные способности импа очевидно полностью используются при таких методах. По желанию, имп убийца может стать невидимым, обнаружить магию или найти ловушки (find traps). Три раза в день имп может использовать заклинания knock или cause light wounds, и один раз в день, он может использовать заклинание команды (command).

Когда имп убийца нападает на ничего не подозревающий персонаж, тот получает штраф –3 к своему броску неожиданности. Часто, имп избегает обнаружения, оставаясь невидимым, пока его жертва не приблизится. Затем, он атакует его сверху.

Имп убийца старается убить свою жертву каким-либо способом, связанным с их профессией. Так оружейник мог бы наколоться на один из своих мечей, или вор может быть убит с помощью отравленной иглы, спрятанной в его доме.

Жало импа убийцы почти так же опасно, как и жало истинного импа. В то время как укол причиняет 1d4 dam, вводимый яд не становится причиной смерти. Скорее, он вынуждает того, кто провалил спасбросок от яда, впасть в глубокое состояние гибернации (подобно заклинанию притворной смерти - feign death), которое продолжается 2d4 дня. Имп убийца часто задерживается около тела в таком состоянии, надеясь увидеть, как его живьем похоронят его спутники. Когда такое происходит, имп всегда предпримет меры, чтобы друзья похороненного персонажа обнаружили то, что они сделали - похоронили живьем. Но уже будет слишком поздно.

Имп убийца иммунен ко всем заклинаниям, основанным на огне, холоде и электричестве. Они имеют магическую невосприимчивость 50% ко всем другим заклинаниям и делают свои спасброски, как монстры с 7 HD. Их можно поразить только магическим оружием +2 или лучше и они имунны ко всем ядам и токсинам. Они регенерируют потерянные хиты по курсу 1 хит в раунд.

Среда обитания/общество. Всякий раз, когда маг злого алинжмента использует заклинание вызова помощника (*find familiar*) в Равенлофте, существует 10% шанс в уровень мага, что в качестве слуги он получит импа. Если этот индивидуум уже хоть раз провалил чек сил Равенлофта, то призванный имп – имп убийца.

Имп будет искренне служить своему хозяину, но не может покинуть Равенлофт. Если его хозяин покидает Равенлофт, то имп вынужден здесь остаться и к тому же он немедленно погибает (со всеми вытекающими отсюда нормальными штрафами за потерю фамильяра). Как и обычный имп, имп убийца будет пытаться сподвигнуть своего хозяина на все более темные дела. Его окончательная цель – это привести мага, которому он служит, к полному падению в Темные силы, и если повезет, то его хозяин станет Лордом одного из Домейнов Страха.

Хозяин и имп убийца телепатически связаны между собой, если находятся на расстоянии не более мили друг от друга. Это позволяет хозяину получить все восприятие своего слуги (включая инфразрение). Хозяин также получает естественную магическую сопротивляемость импа (50%) и может читать заклинания, как будто он на 1 уровень выше, чем есть на самом деле, если имп убийца находится на расстоянии не больше одной мили от него. Когда имп выходит за границу этой дистанции, маг возвращается к своему нормальному уровню. Смерть импа убийцы немедленно приводит к тому, что его хозяин теряет 4 уровня опыта (в дополнение ко всем другим штрафам за потерю фамильяра)

Имп убийца безжалостно убьет любого, если он почувствует, что тот угрожает его хозяину. Даже если сам маг не желает этого. Так, это существо будет действовать самостоятельно, «защищая» своего хозяина, тем самым, оно может привлечь нежелательное внимание к своему повелителю. Так, маг может обнаружить, что любой (включая даже его близких и тех, кого он любит), кто имеет опасную информацию о нем, станет целью для убийственного внимания его фамильяра.

Экология. Имп убийца – инструмент Темных Сил Равенлофта, который ищет пути вовлечь своего хозяина в еще более злые деяния, чтобы тот навсегда попал в ловушку Демиплана Страха.

ИМИТАТОР (IMPERSONATOR)

CLIMATE/TERRAIN: любые заболоченные скрытые земли
FREQUENCY: редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: любой
DIET: Кровь
INTELLIGENCE: semi (2-4)
TREASURE: различное
ALIGNMENT: нейтрально-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 8
MOVEMENT: 3
HIT DICE: 5+2
THAC0: 15
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 1d4
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: S (4' высоты)
MORALE: средняя (8-10)
XP VALUE: 13,0000

Странная форма жизни, известная как имитатор, скрывается в болотах, заболоченных землях и пещерах, ожидая, когда ей представится шанс выпить крови от живого существа.

В своей естественной форме имитатор выглядит просто лужей толстой, застоявшейся воды. В действительности, он более плотен, чем вода, и его тела имеет вязкость густого масла. Однако когда тварь собирается нападать, она принимает форму одной из прошлых своих жертв.

Нет никаких свидетельств о том, что имитаторы в своей естественной форме могут общаться друг с другом или с кем-нибудь еще. Когда же они принимают форму другого существа, они могут общаться теми же способами, которые были доступны их жертвам.

Бой. Имитатор обычно использует свою силу копирования (*power of replication*), чтобы принять форму, которая может приветствовать других. Затем они соблазняют одного или больше индивидуума в такую ситуацию, где они бы чувствовали себя в безопасности и оказались бы беспомощными или уснувшими. Тогда тварь возвращается в свою истинную форму и нападает. И хотя имитатор может участвовать в сражении в той форме, которую он принял, он ненавидит так делать. С одной стороны, то повреждение, которое он наносит своим жертвам в этой форме, означает бесполезное расходование крови, то есть, потом ему достанется меньшее количество крови. Кроме того, принятая форма по-прежнему имеет статистику имитатора. Так, несмотря на то, что он будет выглядеть как сильный рыцарь, закованный в латы, он остается монстром с 5 HD и AC = 8. Любое нападение имитатора в

принятой форме причиняет 1d4 dam. Имитатор не получает никаких специальных способностей от принятой формы (типа инфразрения или магических заклинаний), хотя он имеет доступ ко всем знаниям той формы, которую принял.

Имитатор питается, выпивая кровь своей жертвы. Однако, процесс этот очень медленный. И чтобы приступить к кормлению, имитатор должен первоначально обездвижить свою добычу. Это происходит при физическом контакте с его естественной формой. Любой, кто прикасается к имитатору, когда, тот находится в своей истинной форме, должен выкинуть спасбросок против яда (с +4 премией к броску) или стань неспособным передвигаться. Эффект этого яда проходит после через 1d4 раунда после того, как контакт с тварью разрывается.

В то время, когда жертва беспомощна, имитатор присасывается к ней и начинает выкачивать из нее кровь. Каждый раунд жертва теряет 1d4 хита. И хотя сама утечка крови – процесс безболезненный, жертва начинает чувствовать холод в костях, когда смерть приближается к ней.

Имитатор редко имеет шанс напасть в своей естественной форме, поэтому они используют свою силу копирования, чтобы соблазнить свою жертву. Эта сила позволяет имитатору принимать форму любого существа, чью кровь он пробовал на вкус. Требуется один раунд, чтобы принять новую форму. Но как только он ее принимает, он может находиться в этой форме определенное время – за каждый выпитый хит с определенной жертвы он может находиться в ее форме 10 минут. Так если он выпил 50 хитов у файтера 9-го уровня, он может находиться в форме этого воина на протяжении 50 оборотов (500 минут = 8,3 часа), прежде чем вернется в свою естественную форму. Имитатор может отказаться от выбранной формы в любой момент, тратя 1 раунд, чтобы растаять обратно в свою естественную форму. Как только имитатор принял определенную форму своей жертвы, он не сможет ее больше принимать до тех пор, пока не покормится, выпьет крови жертвы. Обычно типичный имитатор имеет 3-12 (3d4) различных форм, доступных ему в любое время. Порядок, в котором тварь пила кровь своих жертв, не имеет никакого значения, для того чтобы ей принять форму. Она примет ту форму, которая наиболее естественно подходит для ее новых гостей.

Среда обитания/общество. Имитатор необычайно зол и коварен. В то время как он не обладает истинным разумом, он имеет естественную способность понимать, какая из его доступных форм наиболее подходит для тех, кто приближается к нему. Так он никогда не появится перед группой эльфов в форме рычащего орка.

Как только имитатор располагается около богатой пищей места (обычно около небольшой деревеньки), он будет пытаться нападать и убивать ничего не подозревающих членов этого общества. Затем, используя форму, которую только что приобрело, он будет идти в это общество, выискивая себе новую добычу. Постоянно получая новые формы во время питания, он часто останавливается в одном шаге перед тем, как убить их, оставляя за собой след из бледных обескровленных тел.

Экология. Происхождение имитаторов неизвестно. Если это естественная тварь, в чем многие мудрецы сомневаются, то, возможно, она является родственником подражателя (mimic). Большинство ученых, однако, считает, что имитатор является тварью из Нижних планов или результатом извращенных магических экспериментов.

ОБОРОТЕНЬ, ВЕРЕБЭТ (LYCANTROPE, WEREBAT)

CLIMATE/TERRAIN: умеренная лесная местность
ORGANIZATION: стая
DIET: Кровь
TREASURE: B
NO. APPEARING: 1-4
MOVEMENT: 9, Fl 15 (D)
THAC0: 17
DAMAGE/ATTACK: 1d4/1d4
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 420

FREQUENCY: редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: средняя (8-10)
ALIGNMENT: нейтрально-злой
ARMOR CLASS: 5
HIT DICE: 4+2
NO. OF ATTACKS: 3
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: устойчивая (11-12)

Подобно другим разновидностям, существующим в Равенлофте, существуют две разновидности веребэтов: естественные (или истинные) и инфицированные. Истинные веребэты – это существа, родившиеся у родителей веребэтов. Сами родители могут быть истинными или инфицированными веребэтами, но родившийся у них ребенок будет истинным веребэтом. В тех редких случаях, когда ребенок рождается от родителей, которые не оба являются веребэтами (один из них веребэт, второй - человек), существует 50% шанс, что ребенок будет истинным веребэтом и 25%, что это будет инфицированный веребэт.

Истинные веребэты имеют три формы: обычный человек, летучая мышь вампир и гибрид. В первой форме он имеет черты, характерные для летучих мышей: отвращение к яркому свету, острое ночное зрение, вкус к крови и сырому мясу и т.д.. В форме летучей мыши вампира он выглядит подобно обычной летучей мыши вампиру. Однако наиболее страшной из его форм является гибридная форма. В этой форме он сохраняет гуманоидную форму, но появляются дополнительные особенности летучей мыши. Руки становятся тоньше, с кожаной перепонкой крыльев под ними, зубы становятся острыми, принимая форму смертельных клыков, и морда вытягивается вперед. Ногти превращаются в смертельные когти, глаза пылают огнем изнутри, когда свет падает на них.

Инфицированные веребэты имеют только две формы из трех, указанных выше. Большинство из них (75%) имеют человеческую и гибридную форму. Остальные веребэты имеют формы только человека и летучей мыши вампира.

Бой. Тип нападения, который использует веребэт, зависит от формы. В человеческой форме, причиняемое повреждение полностью зависит от оружия, голые руки причиняют только 1d2 dam за удачную атаку. Если у существа есть возможность, то оно избежит боя в этой форме.

В форме летучей мыши, веребэт нападает как обычные летучие мыши. Он может атаковать только один раз за раунд, снимая только 1 хит при удачной атаке. Укушенная жертва, конечно же, имеет шанс получить ликантропию (смотри ниже) даже от такой легкой ранки. Противники веребэта в этой форме обнаружат, что эта летучая мышь необычайно увертлива и имеет хиты, как человек.

В гибридной форме, веребэт теряет ловкость своих рук, чтобы эффективно использовать оружие. Однако смертельно острые когти и иглоподобные зубы делают его совсем не слабым противником. В каждый раунд, он может атаковать когтями на обеих руках (причиняя 1d4 dam каждой когтистой рукой). Если обе атаки удачны, то тут же следует укус на 2d4 dam. Веребэты могут летать в своей гибридной форме и часто используют эту способность, чтобы получить преимущество в бою.

Любой, получивший раны от естественного оружия веребэта имеет шанс заразиться ликантропией и стать инфицированным веребэтом. Каждый потерянный хит дает 2% шанс заражения ликантропией. Процедуры для лечения инфицированного оборотня представлены в Ravenloft Campaign Setting.

Веребэтов можно поразить только серебряным или магическим (+1 и выше) оружием. Любая рана, причиненная другим типом оружия, заживает очень быстро, с той же скоростью, что и была нанесена, намекая на истинную природу существа.

Среда обитания/Общество. Веребэты в качестве дома облюбовали себе пещеры в слегка лесистых районах умеренной температуры. Отсюда, они могут летать на поиски добычи, у которой выпивают кровь, чтобы утолить свою жажду.

Пещеры веребэтов обычно являются домом только для одного семейства веребэтов (два родителя и от 1 до 4 малышей). Детеныши остаются в истинной форме летучих мышей до 3-ех лет. После этого они начинают взрослеть. Буквально через один год они становятся полными взрослыми. В это время трансформации в твари просыпается чудовищный аппетит. Они вечно голодны, большую часть времени проводят, охотясь и насыщаясь. Человеческие деревни около пещеры веребэтов конечно потеряют многих своих людей, чтобы твари насытили свой голод в это время.

В дополнении к семейству веребэтов, каждая пещера будет содержать 20-200 (20d10) обычных летучих мышей и 1-10 гигантских летучих мышей. Все эти младшие существа находятся под управлением взрослых веребэтов, и будут действовать как их стражи и спутники.

Экология. Хотя веребэты предпочитают людей или демихуманов в качестве добычи, они, как известно, могут питаться кровью и других млекопитающих (типа рогатого скота или лошадей), если их любимая пища по каким-то причинам им не доступна. Довольно интересно, что эти животные, кажется, имунны к ликантропии, которую разносят эти темные твари.

Несмотря на то, что веребэты рассматривают людей и демихуманов в качестве животных, годных для пропитания, их нападения не отличаются особенной злостью или жестокостью. Они просто считают, что эти существа занимают более низкое место в пищевой цепочке. Веребэты типично относят себя к «хищникам ночи».

ОБОРОТЕНЬ, ВЕРВОРОН (LYCANTROPE, WERERAVEN)

CLIMATE/TERRAIN: умеренная лесная местность
ORGANIZATION: стая
DIET: Всеядные
TREASURE: Q*10
NO. APPEARING: 2-8 (2d4)
MOVEMENT: 1, Fl 27 (C)
THAC0: 17
DAMAGE/ATTACK: 2-12(2d6)
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (5' высоты)
XP VALUE: 420

FREQUENCY: нередкие
ACTIVITY CYCLE: день
INTELLIGENCE: гениальный (17-18)
ALIGNMENT: нейтрально-добрый
ARMOR CLASS: 6
HIT DICE: 4+2
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: элитная (13-14)

Вервороны – раса мудрых и добрых существ, изменяющих форму. Кажется, они мигрировали в Равенлофт (скорей всего из мира Грейхок /Greyhawk/) несколько столетий назад. И хотя их больше не осталось в родном плане, они сумели выжить в Демиплане страха.

Истинные вервороны могут принимать три формы: обычного человека, огромного ворона и гибрида из этих двух. Инфицированные вервороны могут принимать только две из вышеперечисленных. Все инфицированные вервороны имеют человеческую форму, но только половина из них способна превратиться в гибридную форму, остальная половина может превращаться в гигантского ворона.

Гибридная форма этих существ напоминает гибридную форму веребэтов. Руки удлиняются и утолщаются, обрастают перьями и трансформируются в крылья. Рот превращается в острый толстый клюв, а глаза становятся блестящего черного цвета. Перьевой покров заменяет обычные волосы человеческой формы.

Бой. Вервороны – смертельные противники в ближнем бою, хотя и стараются избегать его. Поскольку их можно поразить только серебряным или магическим (+2 и выше) оружием, эти существа не боятся сильно вооруженных партий.

В человеческой форме, верворон сохраняет свой естественный иммунитет к обычному оружию, хотя и не имеют никакого особенного нападения. Если его вынуждают сражаться без оружия, то он наносит только 1 d2 dam. По этой причине, в человеческой форме, вервороны часто имеют при себе оружие, нанося повреждение, соответственно характеристикам оружия.

В форме ворона, верворон атакует, как обычный представитель этого вида. Так он причиняет 1d2 dam, но имеет 10% шанс выклевать глаз при каждой удачной атаке. Удар в глаз, заставит жертву потерять один глаз, пока заклинания лечения *(heal*) или регенерации не будут применены на жертву. Полуослепшие люди (те, кто потеряли 1 глаз) получают штраф –2 к броскам атаки. Если выклеван второй глаз, то жертва страдает полной слепотой, пока вышеупомянутое лечение не будет произведено.

В гибридной форме, руки верворона превращаются в крылья и становятся практически бесполезны в бою. Однако мускулы их рта/клюва становятся очень сильными, позволяя им жестоко кусать противника. Каждая успешно проведенная атака клювом наносит 2d6 dam.

Любой, поклеванный вервороном, имеет шанс (2% за каждый потерянный хит) стать инфицированным вервороном. Инфицированные ликантропией описаны в Ravenloft Campaign Setting.

Вервороны отличные летуны и часто используют эту свою особенность для преимущества в бою.

Среда обитания/Общество. Семья верворонов может быть найдена только в самом сердце густого леса. Здесь они живут в полом теле большого дерева. Вход в их логово возможен только сверху (если кто-то не желает срубить само дерево или прорубить ствол). Любопытно, но вервороны способны предохранять дерево, в котором свили себе гнездо, от смерти. Несмотря на то, что дерево полое изнутри, его трудно отличить от нормальных деревьев в округе.

Вервороны осознают, что они являются бастионом добра в земле, где господствует зло. Они смогли выжить, избегая крупных поселений и откровенно добрых деяний, что могли бы привлечь внимание правящих лордов. Так, стая воронов будет состоять не более чем из 2-8 взрослых особей. Конечно, в такой группе будет иметься молодняк (1-4 особи на 2 взрослых), но их редко можно встретить, поскольку они предпочитают находиться в форме простых воронов, до тех пор, пока они не становятся слишком старыми, чтобы защитить себя. Кроме того, типичное логово верворонов будет окружено 10-100 (10d10) воронами, свивших себе гнезда на соседних деревьях. Эти мудрые птицы будут служить верворонам, выполняя их приказы и стараясь защитить их от любого вреда.

Вервороны не гнушаются помочь тем, кто несет добро в Равенлофт, но делают это неохотно. Не потому, что не желают делать добрые дела, а потому, что боятся гнева темных сил. Говорят, что вервороны несколько раз приходили на помощь, попавшим в опасность кланам Вистани. Более того, говорят, что между этими двумя расами существуют близкие связи, но никто из них не признал это открыто.

Экология. Вервороны всеядны, но предпочитают растительную пищу. Они любят ягоды и орехи, но время от времени, чтобы поддержать хорошее здоровье, они будут питаться мертвечиной или убивать живых существ для свежего мяса.

ЛЮДИ, АББЕРЫ КОЧЕВНИКИ (MEN, ABBER NOMADS)

CLIMATE/TERRAIN: Земли Кошмаров (The Nightmare Lands)

FREQUENCY: обычные	ORGANIZATION: племя
ACTIVITY CYCLE: день	DIET: Всеядные
INTELLIGENCE: средний (8-10)	TREASURE: Нет
ALIGNMENT: нейтральный	NO. APPEARING: 10-40 (10d4)
ARMOR CLASS: 8 (10)	MOVEMENT: 12
HIT DICE: 2	THAC0: 19
NO. OF ATTACKS: 1	DAMAGE/ATTACK: 1d2 или оружием
SPECIAL ATTACKS: Нет	SPECIAL DEFENSES: Сопротивление иллюзиям
MAGIC RESISTANCE: Нет	SIZE: M (6 ½' высоты)
MORALE: средняя (8-10)	XP VALUE: 65

Абберы кочевники стойкие и гордые люди, обитающие в опасных Землях Кошмаров. Принимаемые иностранцами за варваров, Абберы кочевники имеют необычайно искушенный взгляд на жизнь. Что, в общем-то, не удивительно, они выглядят такими же чуждыми, как и эта причудливая земля, в которой они обитают.

Типичный Аббер мужчина имеет рост 6½ футов. Женщины обычно на дюйм ниже мужчин. Все они очень мускулистые и жилистые, что подходит для их кочевого образа жизни и суровой земли, с которой они должны постоянно бороться.

Язык кочевников Абберов абсолютно уникален. Ни один из ученых, не смог найти похожий язык, на котором бы разговаривала какая-нибудь другая раса в любых известных землях. Далее, кажется, в их культуре есть очень мало того, чтобы связывало бы этих людей с любой другой человеческой расой, заставляя их выглядеть изгоями и чужаками в глазах посетителей Земель Кошмаров.

Бой. Готовясь для охоты или сражения, Абберы кочевники разрисовывают свои лица и тела традиционными символами, которые как они чувствуют, дают им силу над животными, которых они преследуют или над врагами, с которыми они сражаются. Большинство носят одежды из выдубленной кожи и деревянные щиты, которые обеспечивают AC = 8. Во всех остальных случаях, они сражаются как обычные люди.

В ручном бою они используют длинные тонкие копья с каменными наконечниками, которые действуют как копья - джавелины (javelin). Это оружие можно метнуть во врага, но Абберы редко используют их таким способом. Они не совершают никаких усилий, чтобы сбалансировать их для полета.

Для дистанционного боя, Абберы кочевники используют короткие луки. Для охоты на крупных животных, они часто смазывают наконечники своих стрел умеренным ядом (Класс С, 2-5 минуты, 25/2d4). Как правило, один из трех кочевников нанесет яд на наконечники стрел в любом столкновении.

Абберы кочевники проживают в диких изменчивых землях хаоса. Из-за этого они выработали естественный иммунитет к всякого рода иллюзиям и галлюцинациям. Любое заклинание, предназначенное для того, чтобы одурачить любое из чувств кочевника Аббера, имеет 25% шанс на провал. Даже, если заклинание пошло мимо их естественного иммунитета, они все равно получают премию +4 к любым спасброскам, для того чтобы снять чары этого типа.

Среда обитания/Общество. Абберы кочевники, как вытекает из их имени, не имеют никаких постоянных строений. Они постоянно передвигаются с места на место, выискивая основные элементы для выживания. Они не обрабатывают никакие металлы, но весьма искусны в работе с деревом, и имеют небольшой интерес к обработке камней (обычно для изготовления небольших инструментов и охотничьих орудий).

В то время как Абберов кочевников можно было бы принять за типичную культуру аборигенов, это совсем не так. Странные окрестности, в которых они проживают, убедили их, что окружающий мир дик и непредсказуем. Они отбросили научные понятия, здесь нет такого традиционного понятия, как причина и следствие. В Землях Кошмара какое-либо устройство или заклинание может работать в один день, но прекратить функционировать на следующий.

Из-за странных происшествий в Землях Кошмара, кочевники разработали свою философию. Перефразировав ее, можно сказать двумя словами. То, что я сам не вижу – не существует. Так кто-то, кто выходит из их поля зрения, прекращает для них существовать, пока снова не станет видимым. В то время как это может создать для посторонних людей неудобства и тщетность усилий для того, чтобы иметь дела с кочевниками (кочевники никогда не строят долгосрочных планов и не берут никаких обязательств), это помогает Абберам выжить в диких местах, которые, кажется, забыли естественные законы природы, которые правят в остальной части вселенной. Кроме того, кочевники не имеют никакой веры в постоянство чего-нибудь, включая идеи или воспоминания. Короче говоря, они принимают то, что появляется, и не прилагают никаких усилий, чтобы хоть что-нибудь изменить, и даже не участвуют в этом. Возможно они самые замкнутые и незаинтересованные обитатели вселенной.

Каждое племя кочевников будет состоять из 10-40 взрослых людей (примерно половина из них мужчины, вторая половина - женщины). Кроме того, 25% от этого количества будут составлять маленькие дети, которые не умеют сражаться или охотиться. Среди взрослых мужчины и женщины имеют равные права и обязанности, охотясь на равных. Один из 10 взрослых будет лидером с 5 HD (Thac0 = 15). В племени может быть несколько лидеров. Никто из кочевников Абберов не использует никакие заклинания, поскольку они совсем не занимаются магией.

Экология. Поскольку Земли Кошмаров не имеют никакой естественной экосистемы, трудно судить о месте кочевников в том, чего нет. Однако, ясно, что поскольку дикие земли постоянно вокруг них меняются, кочевники очень мало могут воздействовать на них. Абберы – простые люди, которые выживают лишь благодаря охоте и собирательству.

ЛЮДИ, ПОТЕРЯННЫЕ, СУМАШЕДШИЕ (MEN, LOST ONES, MADMEN)

	ПОТЕРЯННЫЕ	**СУМАСШЕДШИЕ**
CLIMATE/TERRAIN:	любая земля Равенлофта	любой город
FREQUENCY:	очень редкие	очень редкие
ORGANIZATION:	уединенный	уединенный
ACTIVITY CYCLE:	любой	любой (обычно ночь)
DIET:	всеядные	всеядные
INTELLIGENCE:	низкий (5-7)	средний (8-10)
TREASURE:	нет	различное
ALIGNMENT:	нейтральный	хаотично-злой
NO. APPEARING:	1	1
ARMOR CLASS:	10	различное
MOVEMENT:	6	9
HIT DICE:	1-1	2
THAC0:	20	19
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACK:	1d2 или оружием	1d3 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Ярость	Неожиданность
SPECIAL DEFENSES:	Нет	Нет
MAGIC RESISTANCE:	нет	нет
SIZE:	M (6' высоты)	M (6’)
MORALE:	Unsteady (5-7)	Average (8-10)
XP VALUE:	15	35

ПОТЕРЯННЫЕ (LOST ONES)

В такой земле, заполненной кошмарами и отвратительными ужасами, как Равенлофт, всегда есть люди, которые видели намного больше деяний зла, чем можно вынести. Это их разбило. Их поломанные души известны по всему демиплану, как потерянные.

У них практически нет мыслей, они ни о чем не думают, их ничего не интересует в окружающем мире. Потерянные часто останавливаются в каком-нибудь месте, во время своих бессмысленных прогулок, где они чувствуют себя в безопасности и проводят большую часть времени в катаническом состоянии. Чудовищные преступления, которые они наблюдали, показаны на их измученных лицах и в пустых глазах, которые потеряли даже саму искру жизни.

Потерянные редко разговаривают или общаются каким-либо способом. Когда они все же издают звуки, то это часто или бормочущее предупреждение или периодический крик тревоги и ужаса.

Бой. Потерянные не будут предпринимать никаких действий, чтобы защитить себя и обычно не будут ни на кого нападать. Только в одном случае, они могут напасть. Это если кто-то или что-то напоминает им об ужасах, которые они видели. Например, женщина, которая своими глазами видела, как ее детей уничтожил вампир, может впасть в неистовство и напасть на кого-то, кто выглядит похожим на монстра, забравшим ее детей (и ее рассудок). В этих случаях, они нападают с любым оружием, которое имеют под рукой (обычно голыми руками). Свирепость и неожиданность вспышки их ярости накладывает штраф –1 к броскам неожиданности их противника.

Среда обитания/Общество. Потерянных можно найти где-нибудь в Равенлофте. Как правило, они забредут куда-нибудь в город или в деревню, где станут жалкими, избегаемыми существами, которые выживают лишь по милости других. Известный единственный способ вернуть им потерянный рассудок, это заставить их заново противостоять тем ужасам, которые разбили их. Если они видят то, что привело их к умственному расстройству, то существует 25% шанс, что они смогут начать процесс «восстановления», который может длиться несколько месяцев. Поскольку такие люди специальным способом связаны с темными силами, они иммунны к магическим попыткам излечения.

Экология. Потерянные оборвали все связи с действительностью. Также они не производят ничего полезного и не играют никакой важной роли в мире.

СУМАСШЕДШИЕ (MADMEN)

Для некоторых ужасы Равенлофта слишком сильны, чтобы их вынести. В то время как некоторые оказались слишком слабыми, чтобы выдержать это и оказались полностью разбитыми (смотри потерянные), других это привело к абсолютному безумию другого рода. Свихнувшись, они обратились к злу, бродя по ночам и, выискивая своих собственных друзей и родственников – для того чтобы зарезать.

Бой. Как правило, сумасшедшие будут использовать небольшое оружие – ножи, ручные топоры, гарроты и т.д. – то, что можно легко спрятать, прежде чем ударить. Перед тем как напасть, сумасшедший обычно сначала представляется любезным приятным человеком, чтобы внушить своей потенциальной жертве чувство ложной безопасности. Когда сумасшедший действует таким способом, он накладывает –2 штраф к броску неожиданности своей жертвы. И если жертва удивлена именно таким способом, то она получает утроенное повреждение, как будто бы ее поразил ударом в спину (backstab) вор 5-го уровня. Если жертва оказывает реальное сопротивление нападению сумасшедшего, то он чаще всего сбежит.

Среда обитания/Общество. Во многих случаях, сумасшедшие выглядят как нормальные люди. Они могут даже вести нормальный образ жизни и не привлекать к себе излишнего внимания. Так их одежда и поведение соответствует тем, что бытует в окрестностях, где они проживают. Когда же в них вспыхивает искра безумия, то они превращаются в зверских убийц, которые жаждут смыть ужасные воспоминания в потоке крови.

Некоторые сумасшедшие используют специальные «визитные карточки», чтобы отметить свои убийства. Таким образом, они начинают опасную игру в «кошки-мышки» с местными полицейскими силами. Визитной карточкой сумасшедшего может быть специфический стиль убийства (перерезанное горло, одиночный удар в сердце и т.д.), необычная вещь, оставленная на каждом месте убийства (шелковая малиновая косынка, привязанная к запястью трупа и т.д.). В своих визитных карточках подсознательный разум этих съехавших с катушек убийц часто заставляет оставлять их ниточки, ведущие либо к их идентификации, либо к их следующей жертве.

Экология. В большинстве случаев, сумасшедший продолжает вести нормальный образ жизни, взаимодействуя с обществом так же, как он это делал раньше, до того момента, как он увидел ужас, который подвел его к краю.

ТУМАННЫЙ УЖАС (MIST HORROR)

	ОБЫЧНЫЙ	**БЛУЖДАЮЩИЙ**
CLIMATE/TERRAIN:	туманы Равенлофта	туманы Равенлофта
FREQUENCY:	обычный	необычный
ORGANIZATION:	уединенный	уединенный
ACTIVITY CYCLE:	любой	любой
DIET:	нет	нет
INTELLIGENCE:	низкий (5-7)	средний (8-10)
TREASURE:	нет	нет
ALIGNMENT:	нейтрально-злой	хаотично-злой
NO. APPEARING:	1	1
ARMOR CLASS:	2	0
MOVEMENT:	15	15
HIT DICE:	5	5
THAC0:	15	15

NO. OF ATTACKS:	2	2
DAMAGE/ATTACK:	2d6/2d6	2d6/2d6
SPECIAL ATTACKS:	Смотри ниже	Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES:	Смотри ниже	Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE:	50%	50%
SIZE:	различный	различный
MORALE:	Steady (11-12)	Steady (11-12)
XP VALUE:	3,000	5,000

Туманные ужасы скрываются в циркулирующих областях тумана, которые охватывают весь Равенлофт. Любое существо, которое слишком долго задержалось в тумане, наверняка привлечет их внимание и познает гнев этих ужасающих созданий.

И хотя их присутствие часто ощущается, когда партия проходит в пределах их видимости – необычная рябь в парах тумана с одной стороны, странное чувство, что кто-то скрывается в тумане – они не обнаруживают себя до тех пор, пока не решают напасть. Когда они так делают, их присутствие обнаруживается, их форма будет меняться, хотя они всегда кажется сделанными из тумана. И хотя туманный ужас вообще-то человеческого размера, он может принять любую форму, которую пожелает. Обычно он принимает ту форму, которая как он знает, вызовет ужас у противника, эти знания он получает путем эмпатических исследований разума жертвы. Так, если его жертва боится волков, то он предстанет перед ним в форме волка на шести ногах, созданного из поднимающегося тумана.

Туманные ужасы, кажется, способны телепатически общаться с любым существом, перемещающимся через Туманы Равенлофта. Так, если они собираются напасть или кого-то преследовать, они направят в его мысли чувство ужаса и страха. Кроме того, они часто используют эту силу, чтобы соблазнить кого-либо, находящегося по ту сторону туманной границы, чтобы тот вошел в туман. Общение таким способом скорее состоит из чувств и впечатлений, чем твердое передача приказов. Те, кто призваны в туман этими мерзкими духами, могут начать чувствовать мягкое очарование, исходящее от вздымающихся облаков туманного пара. В конечном счете, этот интерес переходит в потребность войти в туманы.

Бой. Для туманного ужаса требуется время (1d4 оборота), чтобы собраться в физическую форму и напасть на того, кто движется через туманы. Так те, кто, не останавливаясь, продолжает перемещаться в тумане, находятся в безопасности от этих существ, поскольку туманный ужас очень сильно ограничен собственным перемещением. Он должен находиться в границах небольшой области. Туманный ужас будет часто использовать свои телепатические силы, чтобы заставить путешественника почувствовать себя в безопасности, и что он может здесь отдохнуть без всякой опаски. Естественно, как только те останавливаются, туманный ужас нападает.

Когда туманный ужас нападает, он обычно застает свою жертву врасплох, без охраны. Это происходит в значительной степени из-за того, что он может неожиданно выпрыгнуть из циркулирующих паров (в тумане с туманным ужасом обращаются, как с невидимым) без всякого предупреждения. Как только ужас тумана принимает свою боевую форму (любую, которая возможна) его достаточно легко обнаружить, хотя он может по желанию выйти из боя и вернуться в туманы, снова становясь невидимым. Когда туманный ужас решает сделать так (или еще до того, как он принимает боевую форму), он обезопасен от любых атак, поскольку его сущность рассеяна среди тумана. Однако для этого ему требуется 1d4 оборота для преобразования.

В бою туманный ужас нападает тем способом, который соответствует его форме. Однако из-за мистической природы этого явления число нападений и наносимое повреждение ограничено и остается постоянным. Две атаки, каждая, достигшая цели наносит 2d6 dam. Так, если туманный ужас появляется в облике существа с 6-тью щупальцами, только два его щупальца будут атаковать каждый раунд.

Из-за своей почти иллюзорной природы туманный ужас может быть поврежден только магическим оружием с +2 или большим очарованием. Кроме того, он имеет естественную магическую сопротивляемость (50%), которая не только защищает его, но и охватывает 20-ти футовую область вокруг него, в которой могут быть отменены эффекты всех заклинаний, которые читаются. Поскольку это волшебное сопротивление имеет форму ментальной волны, которая воздействует на мозги кастеров и разбивает их способность управлять должным образом магическими потоками, оно не имеет никакого эффекта на магические предметы. Так заклинание шаровой молнии, направленное на туманный ужас магом имеет 50% шанс провалиться, шаровая молния, выпущенная из волшебной палочки шаровых молний, сработает должным способом. Магические эффекты, уже присутствующие в данном месте (типа прочитанного заранее инфравидения) не изменяются, когда индивидуум входит в область магического сопротивления туманного ужаса. Заклинания, направленные в область этой ауры должны преодолеть магическую сопротивляемость цели или эффекты заклинания разрушаются.

Туманный ужас, в некотором роде, форма нежити. Они могут быть изгнаны высокоуровневыми жрецами и паладинами, как «специальное» создание. Они не переносят никаких повреждений от заклинаний специально разработанных против нежити (negative plan protection, к примеру) и имунны к эффектам святой воды. Их нельзя зачармить или контролировать никаким способом. Они не имеют физической формы, и поэтому против них неэффективны заклинания типа слепоты или причинения легких ран.

Среда обитания/общество. Туманные ужасы – души злых существ, которые были не настолько порочны, чтобы получить свой собственный домейн, но привлекшие внимание Темных сил своими дьявольскими деяниями при жизни. После смерти, их души покинули тела, чтобы войти в Туманы. Повсюду в Равенлофте существует суеверие, что любой захороненный в туманный день, станет туманным ужасом. Может быть это правда или нет, но сами Вистани очень серьезно относятся к этому суеверию, что подтверждает правоту этого суеверия в глазах многих.

Как только злая душа становится туманным ужасом, она теряет способность свободно перемещаться. Подобно различным лордам, разбросанным по всему Равенлофту, туманный ужас должен оставаться всегда в одной

области. Как правило, этот район его обитания очень маленький. Так, как упоминалось ранее, время, необходимое для туманного ужаса, чтобы принять свою боевую форму, дает возможность путешественникам, перемещающимся через Туманы Равенлофта, избежать нападений этих монстров, если они не будут долго задерживаться в любом месте.

Поскольку туманные ужасы знают, что их так низко оценили, считая их менее важными, чем Лорды крошечных домейнов, они завидуют их относительной свободе и силе. Эти ожоги враждебности и недовольства в них, делают их еще более злобными с течением времени. Так, если путешественникам придется с ним столкнуться, то они обнаружат, что перед ними злобный отвратительный дух, который стремится только принести боль и страдание. Если партия, перемещающаяся через туманы, имеет с собой раненного, ослабленного или просто беззащитного спутника, то именно они и будут первой целью атак туманного ужаса. Уничтожая лиц, которые, как они считают, хорошо влияют на других членов партии, туманные ужасы надеются разрушить мораль всей группы.

Экология. Как упоминалось выше, туманные ужасы – духи злых существ, которые не заслужили себе места в качестве Лорда собственной области. Вистани говорят, что они играют жизненную роль в поддержании структуры Равенлофта, и что сама земля не могла бы существовать без их вялого существования. Правда это или нет, никто из сторонних наблюдателей не может сказать.

БЛУЖДАЮЩИЕ УЖАСЫ

Блуждающий ужас более опасная, хотя к счастью более редкая версия туманного ужаса. В отличие от традиционного туманного ужаса, они не привязаны к конкретному месту и могут блуждать по Туманам Равенлофта по желанию в поисках жертвы. Когда он нападает, он такой же злобный и безжалостный, как и его родственный дух.

Блуждающие ужасы появляются, как темные формы, которые можно заметить, когда они движутся через туманы. В отличие от туманного ужаса, они заперты в «одной форме», которая спроецирована на основе злых деяний, которые те совершили при жизни. Так, к примеру, жестокий барон, который, не разобравшись, приказал отрубить голову невиновному подданному, мог бы появиться, как блуждающая фигура без головы. В то время, как женщина, убившая своего любовника с помощью ядовитого паука, могла бы появиться в форме гигантской черной вдовы. Блуждающие ужасы выглядят подобно высокотемпературным миражам. Их тела дрожат и слегка меняются ежесекундно. Этот эффект – отражение его духовной природы и искривленной формы души.

Блуждающие ужасы используют ту же самую телепатическую связь, что и их меньшие родственники. Но они помимо всего прочего, обладают силой внедрить предложение (suggestion) в голову своей жертвы (один раз в день). Чтобы воспользоваться этой силой, цель должна быть в 120-ти футах от блуждающего ужаса.

Бой. Перемещаясь через туман и выбирая позицию для атаки, блуждающий ужас имеет 75% шанс, что его не заметят. Как только он нападает, он сразу становится видимым для всех своих противников. Если он хочет прекратить бой, он может снова сделать попытку исчезнуть в туманах (75% шанс на успех). После этого он снова возвращается к практически необнаруживаемому состоянию. Когда блуждающий ужас атакует того, кто не обнаружил его, он накладывает штраф –3 к броску неожиданности своей жертвы.

В бою блуждающий ужас нападает и обороняется, также как традиционный туманный ужас. Две атаки, каждая при попадании причиняет 2d6 dam. Он также может испускать волну страха (*wave of fear*), благодаря своей телепатической силе. Он может использовать эту силу один раз в день, но это заставляет всех на расстоянии 120 футов делать чек страха. Поскольку проваленный чек страха часто оканчивается рассеянием партии, которая могла бы вместе уничтожить блуждающий ужас, то он будет всегда использовать эту силу (если есть возможность) в первом раунде боя (или во втором, если в первом раунде он неожиданно атакует).

Блуждающий ужас может быть поражен только магическим оружием +2 или лучше, и имеет такую же самую магическую сопротивляемость, что и туманный ужас. Эта магическая сопротивляемость работает таким же способом, воздействуя на кастеров, а не на магические предметы, но эта аура имеет большую область эффекта (30 футов).

Блуждающий ужас может быть изгнан жрецами и паладинами, как «специальная» нежить. Однако если PC пытается изгнать его, но проваливает бросок, то тут же следует немедленная ответная телепатическая реакция, которая заставляет его сделать чек страха со штрафом –2.

Блуждающие ужасы не переносят никаких повреждений от заклинаний, специально разработанных против нежити (negative plan protection, к примеру) и имунны к эффектам святой воды. Их нельзя зачармить или контролировать никаким способом. Они не имеют физической формы, и поэтому против них неэффективны заклинания типа слепоты или причинения легких ран.

Среда обитания/общество. Блуждающий ужас – эволюционный шаг вперед туманного ужаса. По существу, туманный ужас – злая душа, являющаяся достаточно порочной, чтобы привлечь внимание Темных Сил, но не настолько злобная, что бы получить в награду (или проклятье) собственный домейн. После некоторого периода времени в форме туманного ужаса, эта душа, возможно, породила достаточное количество страха и разрушений (коротко говоря, стала более злой), чтобы подняться на новый статус блуждающего ужаса.

Блуждающие ужасы разделяют те же самые низменные и садистские наклонности, что и их меньшие братья. Если не более. Реально, они гораздо более опасны и злобны, поскольку они все еще пытаются доказать, что являются достаточно темными и злобными, чтобы заработать свой собственный домейн и избежать неопределенности, в которой сейчас пребывают.

Экология. Говорят, что блуждающие ужасы составляют часть материи Равенлофта, также как и туманные ужасы. Существует те, кто говорит, что уничтожение блуждающего ужаса ослабляет слегка все зло в Равенлофте. Но поскольку, злые субъекты постоянно умирают и становятся туманными ужасами, эта незначительная потеря будет быстро восполнена.

ПСЕВДОУЖАСЫ

В дополнение к истинным туманным ужасам, которые скрываются в клубящихся парах, которые окружают Равенлофт, существуют псевдоужасы. Это просто существа, путешествующие через туманы, по той или иной причине. В большинстве случаев, они попали в туман через портал из какой-то другой земли и теперь ищут выход. Поскольку эти временные, односторонние порталы в Равенлофт часто появляются около злого создания, и затем быстро закрывается снова позади него, число псевдоужасов в туманах может быть весьма большим.

Поэтому псевдоужасы чаще всего не обычные создания, а скорее какое-нибудь чудовище, пойманное Туманами Равенлофта и ищущее добычу или спасение. Наиболее часто это спектральные создания (типа призраков, привидений или теневых демонов), хотя могут произойти столкновения и с физическими монстрами (гхолы, вампиры, mind flayer-ы и так далее). Как правило, почти все (85%) создания, с которыми партия приключенцев сталкивается в Туманах Равенлофта, являются злыми, поскольку такие создания естественно чаще вовлекаются в Демиплан Ужаса. Даже те существа, которые не являются злыми, почти наверняка будут враждебными или осторожными к незнакомцам, поскольку очень редко можно натолкнуться на дружелюбных существ в страшных Туманах Равенлофта.

МУМИЯ, ВЕЛИКАЯ (MUMMY, GREAT)

CLIMATE/TERRAIN: Любые пустыни или подземелья
FREQUENCY: очень редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: Ночь
DIET: Нет
INTELLIGENCE: гениальный (17-18)
TREASURE: V (A*2)
ALIGNMENT: законно-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 2
MOVEMENT: 9
HIT DICE: 8+3
THAC0: 11
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 3d6
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (6')
MORALE: Фанатичная (17-18)
XP VALUE: 8,000

Известные как дети Анхктепота, великие мумии – могущественная форма нежити. Великие мумии получаются из законно-злых жрецов высокого уровня определенных религий. Он мумифицируется и ему вверяется охрана места погребения. Он может оставаться в таком состоянии в течение столетий. Это непоколебимый защитник своего логова, убивающий всех, кто оскверняет святое место упокоения.

Великие мумии выглядят так же, как их более распространенные родственники, за исключением того, что они всегда имеют на себе (не)святые символы и носят религиозные одеяния своей веры. От них исходит аромат, напоминающий аромат специй и трав, используемых при бальзамировании во время мумифицирования.

Великие мумие обладают мощным интеллектом и способны говорить так же, как и делали при жизни. Далее они могут телепатически командовать всеми обычными мумиями, которых они сделали. Они также могут управлять другими мумиями, при условии, что они не находятся под контролем другой мумии, но в этом случае, они должны давать им устные распоряжения.

Бой. Великие мумии излучают ауру страха (aura of fear). Это означает, что все существа, которые видят ее, должны делать чек страха. Модификатор, применяемый для этого чека страха, основывается на возрасте монстра, как указано в таблице «Возраст и Способности» в конце этой секции. Эффект проваленного чека удваивается (удлиняется) для персонажей, из-за огромной мощи и присутствия этой твари. Ауру мумии можно преодолеть при помощи заклинания снятия страха (remove fear), плаща храбрости (cloak of bravery) или подобных заклинаний.

В бою великие мумии имеют выбор: атаковать противника своей физической мощью или при помощи магии, данной им богами, которым они служили при жизни. В первом случае, они могут нанести один удар в раунд, причиняющий 3d6 dam за удачную атаку.

Любой, получивший удар от великой мумии, кроме физического вреда, заражается ужасной гниющей болезнью. Эта болезнь более зловещая, чем такая же болезнь, подхваченная от простой мумии, она проявляется в течение дней, а не месяцев. Чем старше мумия, тем быстрее проявляет себя эта болезнь (детали смотри в таблице «Возраст и способности»). Болезнь может убить зараженного в течение короткого времени, если необходимое медицинское обслуживание не будет вовремя предоставлено. Уже через 24 часа после заражения персонаж теряет по 1-це Силе и Конституции из-за нахождения вируса в теле. Также он теряет 2 единицы харизмы из-за того, что его кожа усыхает, уподобляясь куску старого пергамента. Никакое обычное лечение невозможно, пока вирус сидит в теле. Кроме того, из-за конвульсий и дрожи, сопровождающей болезнь, персонаж не может использовать заклинания, а уж тем более он не может их запоминать. Только одна форма магического исцеления имеет эффект: заклинание регенерации (regenerate) исцелит болезнь и восстановит потерянные хиты, но не характеристики. Все другие исцеляющие заклинания безрезультатны. Серия заклинаний лечения болезней /cure disease/ (по 1 заклинанию за каждый день, который прошел с начала момента) временно приостановит продвижение болезни, но не вылечит. Они задержат болезнь, дав возможность выжить персонажу, пока не будет проведено требуемое лечение. Восстановление потерянных характеристик невозможно никакими средствами, кроме разве что заклинания желания.

Тело персонажа, умершего от гнилостной болезни мумии, начинает рассыпаться в пыль, сразу же после смерти. Единственный способ воскресить персонажа, умершего таким способом, состоит в использовании заклинаний воскрешения мертвого и лечения болезни в течение 6-ти оборотов (1 часа) после смерти. В противном случае, тело и дух персонажа потеряны навсегда.

Великие мумии могут быть изгнаны жрецами и паладинами. Однако, чем старше мумия, тем сложнее это сделать (смотри таблицу «Возраст и способности»). Великие мумии имунны к святой воде, но контакт со святым символом не злой веры причиняет им 1d6 dam. Однако прикосновение к святому символу своей веры восстанавливает мумиям 1d6 хитов.

Возможно, самым ужасным аспектом этих созданий является их способность использовать заклинания. Все великие мумии при жизни были высокоуровневыми жрецами, и у них сохранилась эта способность к чтению заклинаний, которые они могли использовать в прежней жизни. Они кастуют заклинания как жрецы 16-20-го уровня (смотри таблицу ниже) и имеют доступ к тем же сферам, что и при жизни. Великие мумии получают бонусные заклинания за высокую мудрость, так же как и PC. ДМ-у рекомендуется выбрать набор заклинаний для великой мумии перед началом приключения. Если вы используете в своей игре «Легенды и Знания» (Legends & Lore), то великие мумии чаще всего являются жрецами Осириса, Сета и Нефитуса. Если вы используете Комплит Жреца, то они обычно поклоняются божествам Предков (ancestors), Темноты, Смерти, Болезни, Зла, Охраны и Мести. Если вы не используете ни одну из этих книг, то определите способности и возможности мумии такими же, как у обычных клериков.

Великие мумии могут быть поражены только магическим оружием, при этом, чем они старше, тем труднее их поразить. Однако даже если оружие может нанести повреждения им, то оно причиняет только половинный ущерб из-за магической природы тела твари.

Заклинания также менее эффективны против великих мумий, чем против обычных существ. Заклинания, основанные на холоде, не приносят повреждений мумии, но заклинания, основанные на огне, причиняют им полное повреждение. В отличие от обычных мумий эти отвратительные существа иммунны к немагическому огню. Магический процесс, при котором создаются эти твари, оставляет им уязвимость к заклинаниям, основанным на электричестве. Все заклинания, основанные на этой природе, причиняют половинное повреждение великим мумиям. Кроме того, старшие мумии развивают магическую сопротивляемость, которое делает использование заклинаний ненадежным средством борьбы против них.

В Равенлофте великие мумии, также как и вампиры, становятся более могущественными с течением времени. Следующая таблица показывает применяемые поправки к статистике монстра из-за возраста мумии

ТАБЛИЦА «ВОЗРАСТ И СПОСОБНОСТИ»

Возраст	**Поражение**	**AC**	**HD**	**THAC0**	**Мировоззрение**	**Мудрость**	**Магия**
99 и меньше	+1	2	8+3	11	LE	18	нет
100-199	+1	1	9+3	11	LE	19	5%
200-299	+2	0	10+3	9	LE или CE	20	10%
300-399	+2	-1	11+3	9	CE или LE	21	15%
400-499	+3	-2	12+3	7	CE	22	20%
500 и больше	+4	-3	13+3	7	CE	23	25%

Возраст	**Болезнь**	**Уровень**	**XP**	**Страх**	**Мумии**
99 и меньше	1d12 дней	16	8,000	-1	1d4
100-199	1d10 дней	17	10,000	-2	2d4
200-299	1d8 дня	18	12,000	-2	3d4
300-399	1d6 дня	19	14,000	-3	5d4
400-499	1d4 дня	20	16,000	-3	6d4
200 и больше	1d3 дня	20	18,000	-4	7d4

Поражение – показывает магическую премию, которой должно быть очаровано оружие, чтобы быть способным нанести урон мумии.

AC – Армор Класс монстра

HD – количество хитдайсов, которое имеет мумия. Великие мумии изгоняются, как существа, имеющие на один хитдайс больше, чем имеют на самом деле. Так 250-ти летняя (10+3) мумия изгоняется, как нежить 11-го хитдайса. Любая мумия старше 300 лет изгоняется как «специальная» нежить.

THAC0 – внесен в таблицу для различных хитдайсов для удобства

Мировоззрение – Чем старше становится мумия, тем более темной и злобной она становится. Если в строке имеются два значения мировоззрения, это обозначает, что великая мумия имеет 75% шанс быть первого мировоззрения и 25% - второго. Так 300-летня мумия с 75% вероятностью будет хаотично-злой.

Мудрость – Значение мудрости мумии. При использовании заклинаний все великие мумии получают бонусные заклинания из-за высокого значения мумии. Далее, поскольку они имеют очень высокую мудрость (19 и выше), то они получают иммунитет к некоторым магическим заклинаниям, как указано в Руководстве Игрока.

Магия – Естественная магическая сопротивляемость существа. Как видно из таблицы, старые мумии могут быть смертельно-опасными противниками.

Болезнь – Количество дней, сколько проживет персонаж, зараженный гниющей болезнью, прежде чем умереть.

Уровень – Показывает жреческий уровень мумии. Старшие мумии имеют доступ к более могущественной магии, чем более молодые.

XP – показывает количество очков опыта, которые зарабатывает партия за победу над великой мумией.

Страх – штраф для чека страха, который кидается при виде великой мумии из-за ее зловещей исходящей ауры страха.

Мумии – число обычных мумий, которых будет иметь в своем услужении великая мумия.

Среда обитания/Общество. Великие мумии могущественные создания нежити, которые обычно создаются из мумифицированных останков могущественных злых жрецов. После своего создания, великая мумия получает свои мистические способности от злых сил и тьмы. Однако бывает в редких случаях, что мумифицированные жрецы

при жизни могли и не служить злому божеству, но им по-прежнему их боги дают силы, которые они имели при жизни.

Великие мумии часто обитают в больших храмовых комплексах или захоронениях, где они охраняют тела умерших от осквернения грабителями могил. Однако в отличие от простых мумий, они могут покидать свои могилы и выходят в мир, – покрывая ужасным саваном зла землю, к которой они прикасаются.

Когда великая мумия желает создать себе слуг – обычных мумий, она делает это, мумифицируя людей, зараженных гниющей болезнью. Этот магический процесс требует 12-18 часов (10+2d4) и не может быть прерван без того, чтобы не разрушить чары. Перед началом мумификации персонажей задерживают (hold) или зачаровывают (charm) так, чтобы они не могли сопротивляться процессу мумификации. Когда процесс закончен, жертва не может освободиться от бинтов, которые связывают их. Если ничего не случается, что бы освободило их, они умирают от гниющей болезни так же, как и умерли бы в другом месте. Однако после смерти с ними происходит странная трансформация. Вместо того, чтобы рассыпаться в пыль, эти несчастные души воскресают как обычные мумии. Очевидно, что этот процесс требует времени. В бою мумии часто будут нападать на потенциальную жертву, надеясь ее захватить и трансформировать в мумию. Все мумии, созданные великой мумией, получают телепатические команды от своего хозяина.

Экология. Как известно, первые из этих созданий были созданы Анхктепотом, Лордом Хар'Акира, еще до того, как он сам стал нежитью. Считается, что большинство, если не все великие мумии, которых он создал при жизни, были либо уничтожены, либо увлечены вместе с ним в Равенлофт, когда темные силы предоставили ему домейн. Как полагают, многие из этих существ служат Анхктепоту в его домейне, или же выступают в роли агентов в других землях, когда он желает узнать, что происходит в других областях Равенлофта. Процесс, при котором создается великая мумия, остается тайной для всех, кроме Анхктепота. Ходят слухи, что этот процесс требует принесения большой жертвы для получения покровительства богов и клятвы вечной преданности Лорду Хар'Акира. Если последнее правда, то это придает правдоподобность утверждениям некоторых мудрецов, что Анхктепот может командовать каждой созданной великой мумией. Если это так, то могущество и сила этого темного демона намного больше, чем предполагалось.

КВИВЭРИ (QUEVARI)

CLIMATE/TERRAIN: Любая земля
ORGANIZATION: деревня
DIET: Всеядные
TREASURE: A, B, C или D (Z)
NO. APPEARING: 1-8
MOVEMENT: 12
THAC0: 19
DAMAGE/ATTACK: 1d2 или оружием
SPECIAL DEFENSES: Нет
SIZE: M (6')
XP VALUE: 15 или 65

FREQUENCY: необычные
ACTIVITY CYCLE: Любой
INTELLIGENCE: средний (8-10)
ALIGNMENT: законно-добрый или хаотично-злой
ARMOR CLASS: 10 или 7
HIT DICE: 1
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Нет или смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: средняя (8-10) или фанатичная (17-18)

Квивэри – раса, почти неотличимая от обычных людей. Как правило, они дружелюбные и полезные люди, которые, кажется, живут своей жизнью, нисколько не беспокоясь о зле, которое изобилуют в землях вокруг них. Их истинная природа проявляется только в три ночи полнолуния, когда они превращаются в отвратительных созданий ночи.

Квивэри, как уже было упомянуто выше, выглядят точно так же, как обычные люди. Они предпочитают одеваться в одежды яркого цвета и украшать волосы цветами. Многочисленные наблюдатели быстро замечают, что квивэри могут быть легко приняты за светлокожую боковую ветвь Вистани.

Язык квивэри мелодичный и мягкий, полный музыкальных звуков и поэтической грамматикой. По этой причине, слова легко и быстро связываются вместе, преобразовываясь в очаровательные песни и тонкие стихи. В дополнение к этому, многие квивэри могут разговаривать на одном или двух других языках, делая общение с ними довольно легким и простым.

Бой. Квивэри избегают сражений, когда находятся в своей пацифисткой фазе. В такие времена они будут лишь защищать себя и ничего больше. В таких случаях они предпочитают использовать то оружие, с которым ходят на охоту – короткие луки и пращи – или те, которые используют в своей работе: серпы (sickles) и ножи. Их естественное нежелание вступать в сражение против разумных противников налагает штраф –2 на все броски атаки.

Однако в три ночи полнолуния квивэри становятся кровожадными убийцами, которые наносят удары с умением и изяществом профессиональных тренированных убийц. Квивэри называют это время «воскрешение кровавой луны» и принимают это как неизбежную часть своей природы. Те, кто не осознают эту сторону индивидуальности квивэри (но те, кто имел с ними дела в то время, когда они были в мирной стадии) получают –2 штраф на своих бросках инициативы в первый раунд любого сражения с теми, кого они знают, как мирные люди.

В это время, они становятся очень проворными, из-за чего их естественный АС понижается с 10 до 7. Это увеличение ловкости дает им +2 премию ко всем броскам инициативы и броска атаки на метательное оружие. Также они могут скрываться в тенях, двигаться тихо, слышать звуки 75% времени, как будто они являются ворами. Далее, они могут подниматься по отвесным поверхностям с 95% шансом на успех.

Хотя оружие, с которым квивэри вступают в бой, остается тем же самым, навык обращения с ним заметно улучшается. Во время кровавой луны они атакуют с +2 премией на броски атаки при использовании оружия, знакомого им (как описано выше). Если они используют оружие, которое не используют в своей повседневной жизни (возможно, боевой молот или алебарда) они атакуют обычно, без премии.

Среда обитания/общество. Деревни квивэри имеют тенденцию быть небольшими фермерскими общинами, где общее количество жителей насчитывает не более 60-80 проживающих в любой деревеньке. Община решает все важные проблемы для деревни с помощью простого голосования или при помощи выбранного деревенского совета. Нет ничего такого, чтобы отличало общину квивэри от любой другой маленькой деревеньки, кроме трех ночей полной луны. По этой причине большинство людей, кто входит или проезжает через деревеньку квивэри, не имеют никакой причины подозревать, что это нечеловеческая деревня. В свою очередь, квивэри вряд ли упоминать о том, что они не «строго» люди, если их не спросить прямо об этом. Даже в этом случае, квивэри не будут разъяснять природу своей темной циклической психики.

Во время трех ночей полнолуния метаболизм и психология квивэри изменяется. Некоторые ученые уподобляют эти изменения некоторой форме ликантропии, воздействующей на разум. Квивэри никогда не говорят про это время (так, они никогда не предупредят незнакомцев, чтобы те уехали перед полнолунием) и научились блокировать то, что происходит в эти три ночи их жизни. В то время как ничего опасного и плохого не подразумевается для путешественников до этого времени (впрочем, также как и после), ночь кровавой луны будет для путников, заночевавших в такой деревеньке полной больших сюрпризов.

Экология. Обычные квивэри – это нормальные люди, живущие сбором ягод и орехов, работой на своих скромных фермах, охотой или рыбалкой для разнообразия своей диеты. Однако под воздействием кровавой луны они превращаются в голодных каннибалах, которые пиршествуют плотью своих жертв

ПЛОТОЯДНОЕ РАСТЕНИЕ – КВИКВУД/ДЕРЕВО-ШПИОН (PLANT, CARNIVOROUS; QUICKWOOD /SPY TREE/)

CLIMATE/TERRAIN: Любой/лес
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Питательные вещества почвы и вода
TREASURE: Специальное
NO. APPEARING: 1 (90%), 2-4 (10%)
MOVEMENT: 1 (3 - корни)
THAC0: 5-6 HD:15; 7-8 HD:13; 9-10 HD: 11
DAMAGE/ATTACK: нет и 3-12(2d6)
SPECIAL DEFENSES: Заклинание Channeling
SIZE: L (12'+)
XP VALUE: переменная

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: Любой
INTELLIGENCE: very (11-12)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 5
HIT DICE: 5-10
NO. OF ATTACKS: 1d6+12 и рот
SPECIAL ATTACKS: Корни
MAGIC RESISTANCE: Специальное
MORALE: Champion (15-16)

Это большое твердое дерево очень похоже на дуб, но при более близком осмотре обнаруживается, что у него есть чувствительные органы и лицо, очень похожее на искаженное человеческое. Разглядеть его очень трудно, 90% что его не увидят, если наблюдатель стоит на расстоянии дальше 10 футов от дерева.

Бой. Переместить такой массивный ствол очень трудно для квиквуда, создание предпочитает оставаться на одном месте, если обстоятельства его не вынуждают иначе. Оно, однако, может выпускать толстые корни, которые двигаются со скоростью 30 футов в раунд через рыхлый слой верхней почвы (90-футовый диапазон). Эти корни могут схватить и обездвижить любое существо весом до 1,000 фунтов. Жертву корни тянут ко рту дерева, где она и будет съедена. Корни очень крепкие, их нельзя сломать, тупое оружие не повреждает их, но острым можно воспользоваться, чтобы перепилить их. Корни квиквуда рассматриваются как большие создания (L) и имеют 10 хитов каждый. Обратите внимание, повреждение, нанесенное корням, не относится к самому дереву. Квиквуд уберет свои корни в безопасность только лишь, после того как будут обрублены 6 корней. Оставшиеся 1d6+6 он спрячет. Сами корни не наносят никаких повреждений.

Конечности создания слишком жесткие и одеревенелые, чтобы поглощать питательные соки жертвы, но в стволе квиквуда есть отверстие, похожее на рот, которое может сжать жертву причиняя ей 3d4 dam. Жертва должна прикоснуться к стволу или быть поднесена корнями к нему. Тогда рот открывается и начинается физическое уничтожение жертвы. Но сперва корни должны еще схватить свою жертву. Визуальные, слуховые и обонятельные органы (похожие на большие человеческие глаза, уши и нос) немного превосходят человеческую норму. Инфравидение квиквуда имеет диапазон 120 футов. Квиквуд имеет корни меньших размеров, которые простираются далеко от ствола, и ловят шумы приближающихся существ. Чувствительные листья дерева способны чувствовать движение воздуха и изменение давления.

Можно использовать заклинания, воздействующие на растения против квиквуда, но большинство других не работают. Создание способно покрываться испариной, смачивая себя водой, так что огонь не вредит ему. Молния просто уходит в землю, а яды и газы не вредят ему. Заклинание **disintegrate** может уничтожить часть этого существа, если получится. При нападении на него с помощью магии, квиквуд использует энергию заклинаний, переводя их в страх, равный 10-ти футам за уровень заклинания. Если кастер проваливает спасбросок, квиквуд канализирует всю его энергию заклинания в страх, в противном случае страх – всего лишь побочный эффект использования любого заклинания на дерево-шпиона, и заклинание стандартно воздействует на квиквуда, естественно квиквуд должен еще бросить обычный спасбросок от этого заклинания. Воздействующие на разум заклинания не затрагивают квиквуда.

Помимо своих собственных способностей к нападению и обороне, зрелое дерево-шпион способно заставить 2d4 обычных нормальных дубов служить ему в качестве войска, заселив их своими спорами-паразитами. Эти деревья становятся похожими на квиквуда и имеют зрительные и сенсорные органы, через которых дерево хозяин контролирует их, и собирает информацию. Такой контроль простирается на целую милю.

Среда обитания/общество. Эти создания могут быть найдены в любой области, где произрастают нормальные дубы, включая и теплые регионы, где можно встретить живые дубы.

Экология. Говорят, что квиквуды вырастают лишь там, где какой-нибудь могущественный волшебник или друид совершил магический ритуал и посадил корни мандрагоры, наполнив их магией заклинаний. Другие говорят, что эти сверхъестественные деревья – естественная прогрессия растительной жизни к чувствительности и подвижности. В любом случае, квиквуд – существо разумное, в отличие от большинства растений, найденных в мире.

Квиквуды иногда зачарованы или убеждены какими-нибудь другими способами, чтобы служить в качестве склада для сокровища или стражниками области. В первой роли, сокровище сохраняется для существа, положившего его. Эти изделия обычно хранятся в ротовом отверстии ствола квиквуда. Как стражник, дерево-шпион обнаруживает вторгшихся и издает специальный звук, похожий на барабанный гул, который можно слышать даже на несколько миль в округе.

РЭВЕНКИН (RAVENKIN)

CLIMATE/TERRAIN: Умеренные земли
ORGANIZATION: стая
DIET: Всеядные
TREASURE: U (общие), I (индивидуальные)
NO. APPEARING: 3-12 (3d4)
MOVEMENT: 3, Fl 27 (C)
THAC0: 19
DAMAGE/ATTACK: 1d3
SPECIAL DEFENSES: Не удивлен
SIZE: M (5' размах крыльев)
XP VALUE: 175

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: День
INTELLIGENCE: исключительный (15-16)
ALIGNMENT: нейтрально-добрый
ARMOR CLASS: 6
HIT DICE: 1
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Выклевывает глаза, заклинания
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: элитная (13-14)

Рэвенкин – раса птиц, оказавшаяся пойманной в ловушку туманными границами Равенлофта. Они одна из немногих сил добра в этих темных землях зла.

Рэвенкин очень напоминает огромную версию обычных ворон или воронов с размахом крыла примерно в 5 футов шириной. Они покрыты черными перьями и имеют длинный прямой клюв. Ведя себя, как обычные вороны, они часто носят небольшие блестящие украшения.

Рэвенкины говорят на собственном языке, который звучит как набор каркающих пронзительных звуков для тех, кто не понимает его. Многие (80%) этих существ говорят на общем языке, используемым людьми или демихуманами, проживающими в их землях.

Бой. В бою рэвенкин всегда будет стараться держаться около головы противника, ожидая момента, чтобы нанести удар в глаз. Они будут часто приземляться на недолго на потенциальную жертву перед тем, как ударить. Они используют свои когти, чтобы удержаться на месте, пока наносят удар своим клювом. Поскольку маленькие когти не причиняют повреждения, существа имеют только одно нападение клювом в раунд, наносящее 1d3 dam. На любом естественном броске атаки 19 или 20, считается, что рэвенкин выклевал глаз своей жертвы. Предполагается, что глаза ничем не защищены. Такое нападение ослепляет противника на один глаз, накладывая штраф –2 на все броски атаки, сделанные этим персонажем. Второй такой бросок атаки означает, что персонаж лишился второго глаза и полностью ослеп. Такие повреждения могут быть вылечены только с помощью заклинаний лечения (heal) или регенерации.

Все рэвенкины имеют ограниченные заклинательные способности. Большая часть из них (75%) могут использовать любые три заклинания первого уровня один раз в день. Им не нужны никакие материальные или телесные компоненты, они всегда кастуют свои заклинания только устно (вербальным способом). Рэвенкину требуется запомнить свои заклинания заранее, также как и человеческому заклинателю. Дополнительно 20% этих существ могут использовать еще два заклинания второго круга, помимо трех заклинаний первого круга. И наконец, только 5% из популяции рэвенкинов могут использовать одно заклинание третьего круга один раз в день.

Среда обитания/общество. Рэвенкины – долгоживущая раса со многими старейшинами, которые, как утверждают, жили еще «сотни зим» назад. Как правило, индивидуальное имя включает возраст индивидуума, так недавно вылупившийся птенец может носить имя «Кариика Двухлунный», а более старший и мудрый может именоваться «Шрииака Пятидесятиосенник».

Рэвенкины медленно размножаются. Они считают, что зло Равенлофта разрушает их яйца, делая их бесплодными. Хотя дело обстоит не совсем так, только в 8-ми из 10-ти яиц не выводятся птенцы. Община рэвенкинов состоит в основном из 150+5d10 индивидуумов (от 155 до 200). Половина из них женщины, которые сражаются также, как и мужчины и 10 % молодняк, который вообще не принимает участие в бою. Они гнездятся семьями, каждая семья требует себе рощицу деревьев, объявляя ее своей территорией. Кроме того, область вокруг общины рэвенкинов будет заполнена обычными воронами общей численностью примерно 500 птиц. В то время как рэвенкины не могут непосредственно командовать ими, они способны обучить ворон действовать более эффективно, используя их в качестве часовых и охотников.

Рэвенкины имеют тенденцию игнорировать путников, если те не активно разыскивают контакта с этой птичьей расой. В последнем случае, они очень осторожны и не доверяют незнакомцам, пока те не докажут, что они являются друзьями. Как только кто-то завоевал доверие рэвенкинов хоть в какой-то степени, то тот выиграл большой приз, поскольку эти существа могут обеспечить обширной информации о многочисленных злых существах Равенлофта, включая лордов. Вистани говорят, что Рэвенкины могут смотреть через глаза любого ворона на Земле. Из-за обширных познаний, которые может накопить этот удивительный народ даже за короткое время, делает утверждение Вистани лишь незначительным преувеличением.

Экология. Рэвенкины питаются насекомыми, ягодой и падалью. Короче говоря, они будут есть все, что положат перед ними, что доказывает, что они являются всеядными существами. Они не любят охотиться, считая это обременительным беспокойным занятием. Однако, они восхищаются вкусом слегка подгнившего мяса (с душком), делая мертвечину главным элементом своей диеты.

РИВЕР (REAVER)

CLIMATE/TERRAIN: Море мук
ORGANIZATION: стая, косяк
DIET: Плотоядные
TREASURE: (A)
NO. APPEARING: 2-12 (2d6)
MOVEMENT: 6, Sw 18
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: 2d6/2d6/2d4
SPECIAL DEFENSES: режущая чешуя
SIZE: M (7' высотой)
XP VALUE: 420

FREQUENCY: редкие
ACTIVITY CYCLE: Любой
INTELLIGENCE: средний (5-7)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 4+3
NO. OF ATTACKS: 3
SPECIAL ATTACKS: захват (grapple)
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: устойчивая (11-12)

Раса риверов – темные и злобные люди, обитающие под водой на западном побережье Ядра Равенлофта. Здесь они прячутся в надежде напасть на рыбаков, пловцов и мелкие суда. Немного прибрежных общин Ламордии, Мордента, Дементлиу и Даркона не имеют в своей истории в прошлом встреч с этими отвратительными водными тварями.

Типичный ривер выглядит как гуманоидное существо, покрытое чешуей. У них большие рыбоподобные глаза и перепончатые руки и ноги. Их пальцы оканчиваются короткими, но смертельно острыми когтями, способными легко разорвать плоть и ткани. Их широкий рот заполнен рядами иглоподобных зубов.

Риверы говорят на шипящем шепелявом языке, который другим расам очень трудно понять. Кроме того, многие звуки, которые они используют для связи, сверхзвуковые, так что люди их даже слышать не могут. Ни один ривер, как известно не говорил на человеческом языке.

Бой. Риверы никогда не отличались умной тактикой и замысловатой стратегией. Как правило, это дикие и зверские враги, рвущие свои жертвы на куски.

В ближней схватке риверы атакуют трижды: дважды своими когтями и один раз при помощи своих смертоносных зубов. Первый способ нападения, сочетаемый с большой силой монстра и остротой его когтей, причиняет 2d6 dam. Второй способ нападения, в сочетании сокрушительной силы твари со смертельно пронизывающими зубами причиняет 2d4 dam.

Если оба нападения когтями попали по жертве, то ривер ее схватывает и прижимает к своей чешуе. Края этих маленьких, естественных пластин острые как бритва. Из-за этого тесный физический контакт с ривером очень опасен. Тех, кого схватили или кто сам схватил ривера, получают 1d6 dam каждый раунд. Попытка вырваться из захвата твари требует чека силы жертвы (3d6). Провалившие чек, получают дополнительное повреждение 1d6, тогда как успешное освобождение уменьшает повреждение до 1d4. Любой, кто атакует ривера в невооруженном бою, получает 1d3 dam за каждый удар, который он наносит твари. Атаки оружием, нетвердым по своей природе, типа кнутов, могут окончиться разрушением оружия на бросках атаки 1, 2, 3.

Среда обитания/общество. Риверы имеют тенденцию сбиваться в косяки из примерно дюжины существ. Они чрезвычайно ревностно относятся к своей территории. Они будут часто расценивать любое человеческое поселение около их логова (даже если они сами устроили логово позже, чем люди), как вторжение на их территорию. Такие «вторжения» вознаграждаются ночными набегами на дома людей. Каждый из таких набегов отмечен сильнейшим актом террора, совершенного в каком-нибудь из индивидуальных домов. Таким образом, риверы надеются, что «захватчики» уйдут из земель, граничащими с их океанским царством.

Логово риверов часто скрыто под водой в коралловых рифах или в сердце густых плантаций океанских водорослей. В таких уединенных местах риверы мастера охоты и подкрадывания. Те, кто наткнулись на эти зловещие места, редко имеют время, чтобы разглядеть тварей, когда они, кажется, появляются из ниоткуда и атакуют всех вторгшихся.

Экология. Риверы питаются сырой плотью своих жертв. Они строго плотоядны и, что довольно странно, питаются только земными обитателями и морскими животными. Риверы рассматривают интеллектуальную добычу, гораздо более привлекательной, чем простое животное. Так, они часто будут просто игнорировать других животных, ради того, чтобы напасть на идущую группу людей или демихуманов. После своих пиршеств на телах своих жертв, они часто оставляют за собой кровавые сцены смерти, отмечая так свою успешную охоту и, предупреждая тех, кто бы мог стремиться выследить их в поисках отмщения.

ИЗГОИ (OUTCASTS)

Временами риверы изгоняют своих соплеменников по той или иной причине (обычно это провал важного задания). Эти изгои оставляют соленые воды моря и перебираются в пресную воду озера или реки, где и остаются жить. Поэтому, даже поселения внутри континента, не всегда находятся в безопасности от этих злобных тварей. Изгои имеют те же самые параметры, что и другие риверы.

ЧУЧЕЛО (SCARECROW)

CLIMATE/TERRAIN: Любые сельхозугодья
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: Нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 9
THAC0: 17
DAMAGE/ATTACK: 1d4 или оружием
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (6' высотой)
XP VALUE: 420
FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: Ночь
INTELLIGENCE: Нет (0)
ALIGNMENT: нейтрально-злой
ARMOR CLASS: 8
HIT DICE: 3
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: бесстрашная (19-20)

Чучела Равенлофта магически анимированные создания, которые двигаются под влиянием злых сил. Обычно их находят в сельскохозяйственных районах, чучела часто являются выбранной формой злого мстительного духа фермера или земледельца.

Внешность этих созданий различная, она зависит от вкусов и таланта тех, кто их создавал, еще до того, как дух вошел в тело и анимировал его. Однако, обычно тело чучела – это груда старой одежды, набитой листьями, соломой или каким-либо другим набивным материалом, которая закреплена на деревянной основе. Сверху к телу обычно прикрепляется что-нибудь типа тыквы или дыни, полой и вырезанной изнутри, изображающей отпугивающее лицо. Когда создание анимируется, лицо пылает изнутри, как будто свеча и фонарь помещены в полую голову.

Чучела способны говорить на любом языке, который они знали при жизни. Существует небольшой (10%) шанс, что любой, кто знал при жизни индивидуума, чей злой дух населил чучело, узнает его, слушая жуткий призрачный голос создания.

Бой. Чучело существует только для того, чтобы отомстить тем, кто нанес им обиду при жизни. Поэтому, оно имеет тенденцию избегать боя с другими, часто просто избегая встреч с теми, кого не знает. Когда же оно, наконец-то встречает того, кого считает нанесшим ему обиду при жизни, чучело быстро и жестоко нападает. Чучело не отступит пока его враг или оно само не будет повержено.

В ближнем бою чучело нападает своими молотящими руками. Его атаки не причиняют больших повреждений, поскольку чучело не отличается большой силой. Каждая успешная атака наносит только 1d4 dam. Иногда чучело может нападать с каким-нибудь фермерским орудием (обычно, колющие вилы или коса). В этом случае повреждение соответствует используемому орудию.

Однако существует другая очень серьезная опасность. Любой, по кому попало чучело своими слабыми руками, должен выкинуть спасбросок против смертельной магии. Провал спасброска означает, что жертва проклята магическим запахом, который привлекает к себе всех кусающих и жалящих насекомых с нескольких миль вокруг. В следующий раунд после провала спасброска, жертва получает 1d4 dam от укусов и жал насекомых. В следующий раунд, жертва переносит 2d4 dam, затем 3d4 dam и так далее. Этот эффект можно снять только заклинанием снятия проклятья. В дополнение к полученным повреждениям, проклятый персонаж получает –1 штраф к броскам атаки за каждый дайс причиняемого повреждения насекомыми. Так, например, в первый раунд, когда персонаж подвергается укусам и жалам насекомых, он получает –1 штраф к броскам атаки и 1d4 dam. Через четыре раунда, он получает 5d4 dam и штраф –5 ко всем атакующим броскам.

Чучела имунны к эффектам заклинаний, основанных на холоде, и получают только половину повреждений от заклинаний, основанных на электричестве и молнии. Они получают полное повреждение от всех немагических огненных атак. Все магические огненные атаки получают премию +1 к броскам атаки и премию +1 на каждый дайс повреждений. Немагическое оружие может нанести им урон, но причиняет только 1 dam за атаку. Магическое оружие, которое не использует огонь, причиняет только половину повреждений, в то время как те, которые используют огонь (типа Пламенного Языка /Flame Tongue/) получают премию +1 к броску атаки премию +1 на каждый дайс повреждения.

Несмотря на то, что чучела подобны нежити, они не могут быть изгнаны. Однако, они также имунны ко сну, очарованию (charm), удержанию (hold) и подобным магическим атакам, основанным на разуме.

Среда обитания/Общество. Чучело Равенлофта – анимированная форма мирской фермерской конструкции. Дух, который заставляет его совершать злобные деяния, часто является духом местного жителя, который чувствует, что был несправедливо обижен одним или большим количеством его соседей при жизни. Неспособный добиться справедливости при жизни, его дух задерживается после своей смерти, становясь могущественным орудием зла.

Экология. Чучела Равенлофта магически анимированные конструкции. Несмотря на то, что они построены из органических материалов, нет никаких свидетельств, подтверждающих теорию, что они играют какую-либо роль в окружающей их экосфере.

ТЕНЕВОЙ ДЕМОН (SHADOW FIEND)

CLIMATE/TERRAIN: Нижние планы
FREQUENCY: очень редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: Любой
DIET: Специальная
INTELLIGENCE: very (11-12)
TREASURE: нет
ALIGNMENT: хаотично-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 9, 5 или 1
MOVEMENT: 12 (смотри ниже)
HIT DICE: 7+3
THAC0: 13
NO. OF ATTACKS: 3
DAMAGE/ATTACK: 1d6/1d6/1d8
SPECIAL ATTACKS: Заклинания
SPECIAL DEFENSES: Иммунен к огню, холоду, электричеству
MAGIC RESISTANCE: Смотри ниже
SIZE: M (6')
MORALE: champion (15-16)
XP VALUE: 2,000

Теневой демон – темное и опасное существо из наиболее страшных созданий нижних планов. Скрываясь в темноте, он нападает только для того, чтобы удовлетворить свое желание причинять зло. Он не испытывает голода и жажды.

Теневой демон выглядит как высокий стройный гуманоид с маленькими крыльями, как у летучей мыши. Его тело полностью состоит из темноты. Длинные пальцы на ногах и руках создания заканчиваются ужасными когтями, которые могут нанести большие страшные раны его врагам.

Теневые демоны не знают известных людям языка, хотя говорят, что они могут общаться с другими созданиями из нижних планов, когда встречаются с ними. Никакой смертный никогда не был свидетелем такого разговора. Это всего лишь простое предположение.

Бой. Необычная природа этих созданий проявляется в их боевой тактике. Подобно теням, многие поверят, что они как-то связано с этими созданиями (совершенно неверно), эти ужасные демоны практически не обнаруживаемые, когда двигаются через плохо освещенную область или темноту. В этих условиях они имеют 90% шанс скрыться в тенях. Когда они нападают на тех, кто не разглядел их, они всегда удивляют (surprise) противника. Каждый раунд монстр способен ударить двумя своими когтистыми лапами (наносит 1d6 dam - каждая) и укусить (1d8 dam).

Когда он сражается в бою, его сила зависит от освещения на поле битвы. При ярком освещении (солнечный свет, заклинание непрерывного света и так далее) теневой демон очень ослаблен. В таких условиях его AC=9, а все нападения, которые проходят по нему причиняют двойной урон. Из-за этого теневые демоны предпочитают сбегать от противников при ярком освещении.

При нормальном освещении, созданном с помощью факелов, фонарей или заклинания света, теневой демон чувствует себя значительно лучше. В таких условиях он имеет AC=5, хотя все еще переносит полное повреждение от нападений. Однако когда он сам атакует в таких условиях, он получает премию +1 к броскам атаки.

В темноте или при свете свечи или лунном освещении, теневой демон наиболее опасен. В таких условиях он получает премию +2 к броскам атаки, его AC=1. Кроме того, все повреждения, которые он получает, делятся на два.

Независимо от освещения, теневой демон иммунен ко всем атакам от огня, холода и электричества, неважно магические ли это атаки или обычные. Заклинание света, направленное непосредственно в само создание причиняет ему 1d6 dam за каждый уровень кастера. Это повреждение может быть уменьшено или увеличено в зависимости от освещения окружающей области.

Всякий раз, когда теневой демон может удивить противника, он прыгает на свою жертву. Из-за небольших крыльев за своей спиной, он может прыгать на 30 футов и нападать всеми четырьмя своими конечностями (1d6 dam - каждый). Когда он так прыгает, он не может укусить свою жертву.

Один раз в день, теневой демон может накладывать темноту с радиусом 15 футов (*darkness 15' radius*) или подвергнуть всех существ в области 30-ти футов страху (fear). Один раз в неделю, он может использовать заклинание магического сосуда (*magic jar*) на одну цель, предполагается, что он будет иметь под рукой подходящее вместилище для жертвы. Если жертва, подвергнутая нападению заклинания магического сосуда выбрасывает спасбросок, теневой демон будет ошеломлен на 1d3 раунда, в течение которых, он не сможет действовать.

Теневые демоны могут быть изгнаны жрецами, как будто они «специальные» существа по диаграмме изгнания нежити.

Среда обитания/общество. Теневой демон призывается в Равенлофт с помощью заклинаний магических врат или подобного колдовства. Будучи призванными в демиплан ужаса, они не могут сами покинуть его, как и в случае большинства других призванных существ. Так, за прошедшие столетия, многие из этих существ были пойманы в Равенлофте.

Будучи уже созданием зла, заключение теневого демона только усиливает его ненависть ко всему окружающему миру. Так, они часто будут пытаться проводить свое время в причинении боли и страданий всем тем немногим смертным, с кем они столкнутся.

Экология. Очень сомнительно, что теневые демоны важны для полной экологии Равенлофта. Однако существуют те, кто говорят, что Темные Силы близко связаны с этими отвратительными созданиями, утверждая, что Силы могут время от времени приказывать и делать заявки демонам. Поскольку никто не может претендовать на то, чтобы предсказать действия или желания Темных Сил, это предположение кажется вполне возможным.

СКЕЛЕТ ГИГАНТСКИЙ (SKELETON, GIANT)

CLIMATE/TERRAIN: Любой
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 2-8 (2d4)
MOVEMENT: 12
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: 1d12
SPECIAL DEFENSES: Нет
SIZE: L (12')
XP VALUE: 1,400

FREQUENCY: редкие
ACTIVITY CYCLE: Любой
INTELLIGENCE: Нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 4+4
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Нет
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: бесстрашный (20)

Гигантские скелеты подобны большинству обычных скелетов, но они были созданы с использованием комбинации различных заклинаний, и поэтому гораздо более смертоносны, чем их младшие коллеги.

Гигантские скелеты примерно 12 футов ростом и выглядят так, как будто созданы из костей гигантов. На самом же деле, это просто обычные человеческие скелеты, которых увеличили с помощью магии. Обычно они вооружены длинными копьями или косами с острыми костяными наконечниками и лезвиями. Редко, отдельные индивидуумы будут защищены щитом (тогда их AC = 3). В груди каждого гигантского скелета горит небольшой магический огонь, побочный продукт магии, используемый при создании скелета. Огонь начинается над костями таза, проходит через грудную клетку и поднимается к шее, создавая огненный воротник. Загадка, но кости не горят в тех местах, где огонь соприкасается с ними.

Гигантские скелеты никак не общаются. Они могут повиноваться простым устным командам, отдаваемых их творцами, но игнорируют все другие. Команда, отдаваемая этим анимированным скелетам, должна содержать не более трех отличных понятий. Например, такая команда «Стой в этой комнате, следи за тем, чтобы никто не вошел, не дай сбежать принцу» дошла бы до скелета, и он смог бы ее выполнить.

Бой. В ручном бою, скелеты часто нападают с косами или копьями, у которых лезвие или наконечник, сделан из кости. Каждый удар, который они наносят, причиняет 1d12 dam.

Один раз в час (6 оборотов) скелет, может дотронуться до своей груди и вытащить оттуда огненную сферу, родившуюся в его груди. Эту огненную сферу можно кинуть, как огненный шар, причиняющий 8d6 dam. Поскольку, эти создания иммунны к обоим видам огней, как нормальных, так и магических, то они будут использовать такие атаки в узких областях.

Гигантские скелеты имунны ко сну, charm, hold и заклинаниям, воздействующим на мозг. Заклинания, основанные на холодных нападениях, причиняют им половину повреждения, молнии наносят полное повреждение, тогда как огонь (как уже упоминалось), не может повредить им. Они переносят половину повреждений от острого и проникающего оружия, но стрелы, арбалетные болты, дротики и остальные метательные снаряды подобного типа, причиняют им только 1 dam. Тупое оружие причиняет им полное повреждение.

Будучи нежитью, гигантские скелеты могут быть изгнаны священниками и паладинами. Их более трудно изгнать, чем обычных скелетов. С гигантскими скелетами, при попытках изгнания обращаются, как с мумиями. Святая вода, выплеснутая на них, причиняет им 2d4 dam в пузырек.

Среда обитания/общество. Первые гигантские скелеты, появившиеся в Равенлофте, были созданы жрицей Нежити – Радэйджей в ее логове в домейне Картакасс. С тех пор, стали появляться другие методы и технологии, требуемые для создания этих чудовищ. Так гигантские скелеты стали постепенно появляться в других царствах, где притаилась смерть и нежить.

Гигантские скелеты используются, как стражники для защиты тех, кто был способен создать их. Поговаривают, что Темные силы могут видеть все, что проходит перед глазами этих отвратительных автоматов, но нет никакого доказательства.

Экология. Подобно меньшим поднятым скелетам, эта нежить не имеет никакой своей ниши в природе. Они созданы из костей тех, кто уже умер, и вызывают отвращение в глазах всех тех, кто верит в святость жизни и праведности.

Процесс, с помощью которого, создаются гигантские скелеты очень темный и злой. Попытки создать их за пределами Равенлофта, потерпели неудачу, поскольку они явно связаны каким-то способом с самими Темными Силами. Чтобы создать гигантский скелет, кастер должен иметь неповрежденный скелет человека или демихумана. Ночью, когда земля покрыта туманами, он должен прочитать заклинания: *Animate Dead, Produce Fire, Enlarge, Resist Fire*, именно в этом порядке над костями. Когда последнее заклинание прочитано, кости удлиняются, утолщаются и создание поднимается. Создатель должен сделать Равенлофтовский Чек Сил за свое участие в этом злобном деянии.

СКЕЛЕТНЫЕ КОНИ СТРАДА (STRAHD'S SKELETOL STEEDS)

CLIMATE/TERRAIN: В любом месте Баровии
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1-10 (1d10)

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: Нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 7

MOVEMENT: 18
THAC0: 17
DAMAGE/ATTACK: 1d6/1d6/1d4
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: L (8')
XP VALUE: 270

HIT DICE: 3+1
NO. OF ATTACKS: 3
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: бесстрашный (19-20)

Скелетные кони Страда магически анимированные немертвые кони, созданные как охранники и воины мастером вампиром Страдом Фон Заровичем.

Полностью очищенные от плоти, кости скелетных коней скреплены между собой с помощью магии. Они несут на себе остатки любых седел или попон, которые были на них, когда они умерли. Так многие из них, не будут ничего нести на себе, в то время как отдельные экземпляры могут нести на себе остатки специальных доспехов для лошадей (соответственно доспехам AC скелетных коней будет улучшен). Любые подковы, которые были на лошадях, по-прежнему защищают их копыта. Однако магия (enchantment), с помощью которой были подняты эти создания после смерти, дает их копытам магическую ауру. Когда лошади несутся галопом, иллюзорное пламя мерцает вокруг их копыт.

В отличие от нормальных, живых лошадей, которые редко стоят на месте, постоянно переступая с ноги на ногу, скелетные кони Страда полностью неподвижны до тех пор, пока им не приказано действовать. Очень часто с ними сталкиваются, как с грудой пыльных лошадиных костей. Если дана команда Страда или срабатывает какой-то магический триггер, кости поднимаются и собираются в скелетного коня. Простой вид того, как это происходит, достаточно для того, чтобы наблюдатель бросал чек ужаса.

Они не имеют никакого сильного запаха, лишь запах поднимаемой пыли и грязи может сопровождать их. Звук, сопровождаемый их бег, скорее напоминает треск веток, чем цокот копыт.

Бой. Скелетные кони Страда сражаются как обычные боевые лошади. Каждый раунд, создание встает на дыбы и бьет обоими копытами, кусая вдобавок. На второй раунд боя, и каждый последующий раунд впоследствии, они могут выдыхать облако пагубного газа на 5 футов в ширину и в глубину. Любой, попавшийся в это облако, должен успешно выкинуть спасбросок от дыхания или быть замороженным на 2d4 раунда.

Подобно всей нежити они имунны к заклинаниям сна, обаяния, удержания и заклинаниям, воздействующим на разум. Проникающее оружие, такое как копья и стрелы не причиняют им никакого вреда, они всего лишь проскальзывают мимо их костей. Острое оружие, подобно мечам или топорам, причиняет им лишь половину повреждения, тогда как тупое оружие (включая алебарды и прочее, если их используют как посох), наносят полное повреждение.

Скелетные кони Страда полностью имунны к атакам, основанных на холоде и огне, но получают полное повреждение от атак, основанных на молнии и электричестве. Далее, их создатель имеет большие сильные связи с отрицательным планом (negative plan). Из-за этого их труднее изгнать (они изгоняются как wraith), но в то же время это делает их более уязвимыми к разрушительным эффектам заклинания Negative Plane Protection.

Среда обитания/общество. Скелетные кони Страда могут быть найдены в темных катакомбах под поверхностью Баровии, или на месте крупных битв, или около замка Равенлофт. Страд, как известно, рассылал их по всей Баровии, в качестве караула. Он никогда не ездил на них, но использовал их в качестве курьеров. Так, этих созданий, иногда можно встретить, когда они выполняют важные миссии, доставляя послания или предметы для Лорда Баровии.

Как бессмысленные создания нежити, скелетные кони не имеют никакого общества. Они повинуются любым приказам, отданным им Страдом. Команды должны быть предельно просты, одно предложение из нескольких слов. Они повинуются только Страду фон Заровичу, если не применяются некоторые волшебные средства (типа заклинанию контроля нежити) для того, чтобы командовать этими специфическими созданиями. Однако, в этом случае, Страд сразу узнает, что случилось с одним из его коней.

Экология. Как существа нежити, скелетные кони Страда не имеют никакого места в природе. Далее, только Страд Фон Зарович, знает таинственный ритуал, с помощью которых можно их сделать. Он может делать их только из скелетов лошадей, если в них сохранились 90% костей и черепа. Неизвестно, можно ли других животных поднять с помощью этого заклинания. Но силы, полученные Лордом Баровии и его тесная связь со злыми силами некромантии, делают этот процесс весьма вероятным.

ТРЕНТ ЗЛОЙ (TREANT, EVIL)

CLIMATE/TERRAIN: Любой лес
ORGANIZATION: Роща
DIET: Плотоядные
TREASURE: Q (*5), X
NO. APPEARING: 1-20 (1d20)
MOVEMENT: 12
THAC0: 13 (7-8 HD); 11 (9-10 HD); 9 (11-12 HD)
DAMAGE/ATTACK: Различное
SPECIAL DEFENSES: Нет
SIZE: H (13-18')
XP VALUE: 7 HD - 2,000 (+1,000 за каждый HD)

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: Любой
INTELLIGENCE: Very (11-12)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 7-12
NO. OF ATTACKS: 2
SPECIAL ATTACKS: Нет
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: элитная (13-14)

Мирная раса трентов, найденная на многих мирах во многих местах, также представлена в странах Равенлофта. Как ни печально, но темные воды и развращающее зло преобразовали их в злобных и отвратительных существ.

Тренты Равенлофта презирают добро и невинность, также как их коллеги ненавидят зло. Они обожают мучить и терроризировать путников, проходящих, через их области. Единственная черта, которую они разделяют с нормальными трентами, так это ненависть к беспрепятственному и неограниченному использования огня.

Злые тренты очень похожи на нормальные деревья. Настолько сильно, что, находясь в обычном лесу или роще, их с шансом 90% можно принять за обычные деревья. У них очень толстая с наростами кора, которая защищает их от физических повреждений. У них есть лицо, похожее на лицо тревожного человека, когда они разговаривают. Это лицо скрывается среди наростов и борозд, когда они желают, чтобы их не заметили. Злых трентов можно разделить на три возрастных категории: молодых (13-14 футов высотой), взрослых (15-16 футов) и старых (17-18 футов). В бою количество повреждений, наносимых злым трентом, определяется принадлежностью к его возрастной группе и размеру.

Злые тренты могут говорить на своем собственном языке и могут поддерживать связь с другими животными в окружающем их лесу. Они также могут говорить на определенном количестве, распространенных в этих местах, языках (1-4).

Бой. Молодые тренты нападают своими могучими ветками, ударяя дважды в раунд, причиняя 2d8 dam за каждый удар. Взрослые тренты способны наносить еще более опасные раны, причиняя 3d6 dam за каждую успешную атаку. Старые тренты накопили так много сил, что их каждый удар наносит 4d6 dam. Немного созданий и существ способны противостоять им в ближнем бою.

Несмотря на свою толстую кожу, которая обеспечивает им превосходную защиту от физических атак, тренты очень уязвимы к огню. Любое оружие или атака, основанная на огне (как магическом, так и обычном) получает +4 премию на броске нападения. Далее, такие нападения добавляют дополнительный хит dam на каждый кубик. Спасброски от заклинаний, основанных на огне, производятся с –4 штрафом.

Подобно своим добрым собратьям, злые тренты могут анимировать и командовать живыми деревьями. Каждый трент может анимировать два дерева. Эта его сила имеет диапазон 60 ярдов, и любые анимированные деревья, которые вышли за границы его диапазона немедленно возвращаются в свое естественное состояние. Чтобы выбрать свои корни, анимированному дереву потребуется 1 раунд. После этого, анимированное дерево способно двигаться и атаковать, подобно взрослому тренту.

Из-за своей массы и силы, тренты очень эффективны в бою против защитных сооружений и укреплений, особенно если, они сделаны из дерева. Точные детали относительно этого аспекта боя представлены в *The Castle Guide* и правилах *Battlesystem,* где показаны примеры, как действуют хорошие тренты.

Среда обитания/общество. Злые тренты проживают в изолированных лесах, подобно тем, которые можно найти в горах юго-западного Равенлофта. Там они изменяют природу этих лесов. Живописные мирные лесные земли превращаются в кошмарные охотящиеся леса.

Злые тренты не заинтересованы в накоплении сокровищ, магических вещей или денег. Но иногда на месте, где погибли предыдущие жертвы злого трента, могут быть обнаружены кое-какие ценности. Только в очень редких случаях злые тренты будут пытаться использовать любые из искусственных вещей. Они предпочитают оставлять их там, где они упали и использовать их как приманку, чтобы соблазнить любопытных приключенцев и затем убить их.

Экология. В отличие от добрых трентов, питающихся при помощи фотосинтеза, злые тренты – плотоядны. На самом деле, они предпочитают плоть интеллектуальных существ (обычно людей и демихуманов) всей другой добыче. Избранным деликатесом для них является плоть невинного человека, которого они мучают и ужасают прежде, чем сожрать. Злые тренты редко убивают свою добычу перед тем, как начинают ее есть, поскольку они считают, что это делает ее непригодной для переваривания. Так, жертв, которых они случайно убивают во время своих пыток, даже голодные тренты выбрасывают, оставляя их лесным мусорщикам.

Сок злого трента, размазанный по всему телу, как поговаривают, обеспечивает людей и демихуманов хорошей защитой, эквивалентной защите, представленной заклинанием *barkskin.*

ТРЕНТ, НЕМЕРТВЫЙ (TREANT, UNDEAD)

CLIMATE/TERRAIN: Любой лес
ORGANIZATION: роща
DIET: Кровь
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1-4 (1d4)
MOVEMENT: 12
THAC0: 5
DAMAGE/ATTACK: 5d6/5d6
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: H (20')
XP VALUE: 15,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: Ночь
INTELLIGENCE: Высокая (13-14)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 15
NO. OF ATTACKS: 2
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: чемпионская (15-16)

Когда злой трент видит, что его многочисленные годы подходят к концу, он редко спокойно принимает свою судьбу. Большинство из них устраивает заключительную дикую оргию насилия и смерти. Однако для некоторых это означает смерть и воскрешение таким темным и злым существом, что даже Вистани не будут говорить о нем.

Немертвый трент выглядит подобно любому лиственному дереву зимой. У него полностью нет листьев, а ветки почти хрупкие, под цвет коры ствола. Так же, как и живые тренты, он прячет свое лицо, раскрывая его только тогда, когда хочет поговорить или обнаружить свое присутствие. Когда это существо находится среди

других подобных деревьев без листьев, существует 90% вероятность того, что его не заметят те, кто проходит мимо.

Немертвый трент говорит на языке злых трентов и знает еще довольно много (2d4) языков. Несмотря на свои лингвистические способности, они редко общаются с живыми, и кажется неспособны разговаривать лесными животными в округе.

Бой. Немертвый трент хлестает своими мощными ветками дважды в раунд, причиняя 5d6 dam при каждом точном попадании. При выпавшем броске атаки 19 или 20, они сбивают своих противников на землю, ошеломляя их на несколько раундов (1 раунд за каждые 5 снятых хитов, округление в большую сторону). Так удар, нанесший 18 dam, ошеломляет персонаж на 4 раунда.

Если трент не занят в бою, он двигается к павшей жертве и питается ее кровью. Чтобы сделать так, трент должен сначала остановиться на 1 раунд. Во втором раунде, у него отрастают 3d4 змеевидных корня-отростка, которые впиваются в плоть жертвы. Они снимают 1 хит каждый, и позволяют чудовищу начать питаться на третий раунд. С этого момента, и в каждый последующий раунд существо начинает вытягивать кровь жертвы через корни (каждый корень причиняет 1d3 dam).

Любой, чью кровь пьет трент, остается неподвижным, поскольку витки корней крепко обхватывают его. Лица, пойманные таким способом, могут избавиться от смертельных объятий трента только с помощью других. Чтобы прекратить такую перекачку крови, корни трента нужно перерезать. Считается, что они имеют AC=5, и любая успешная атака сломает щупальце-корень. Когда все усики перерезаны, жертва может освободиться самостоятельно через два раунда или через один раунд с посторонней помощью. Когда немертвый трент закончил питание, выпив ли всю кровь жертвы или потому, что все корни-щупальца были перерезаны, ему потребуется полный раунд, чтобы снова начать двигаться. В этот момент, или когда он питается, все атаки по нему получают +2 премию.

Подобно другим трентам, эта разновидность нежити уязвима к огню. Все атаки, основанные на огне, получают +4 премию на бросках атаки и снимают дополнительные два хита на дайс повреждения.

Немертвые тренты не могут анимировать другие деревья, но они, как известно, могут использовать магию. Все немертвые тренты имеют заклинательные способности друида 2-6-го уровня (2d3). Из-за своей уязвимости к огню, они никогда не будут использовать заклинания, которые используют какой-либо вид огня. Немертвые тренты используют вербальные и соматические компоненты для произнесения заклинания. Однако им для этого не требуются материальных компонент, если они не жизненно важны для самого заклинания (типа goodberry, к примеру).

Как и другая нежить, немертвые тренты иммунны к заклинаниям сна, очарования и удержания. Кроме того, они имеют некоторые другие иммунитеты, что делает их еще более сильными среди остальной части живых мертвецов. Так, святая вода не имеет на них никакого эффекта, и жрецы, и паладины не могут их изгнать. На них не воздействует солнечный свет и бесполезны заклинания типа контроля нежити (*control undead*) и контроля растений (*control plants*).

Среда обитания/общество. Немертвые тренты предпочитают жить в небольших рощицах мертвых деревьев (не более 4 особи на данную территорию). Их скверная аура проникает во все окружающие их деревья, делая лес темным и злым местом.

Нет ничего необычного в том, что немертвый трент остается членом общины злых трентов, в которой они ранее проживали. Когда дело обстоит таким образом, к немертвому тренту относятся с уважением, как к могущественному лидеру. Часто он будет командовать остальными.

Экология. Немертвые тренты, кажется, являются естественной стадией жизненного цикла некоторых злых трентов. Без сомнения, эта «награда» дается злым трентам Темными Силами за их злую жизнь.

ВАЛПУРГЕЙСТ (VALPURGEIST)

CLIMATE/TERRAIN: любые земли
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Нет
TREASURE: Нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: Fl 9
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: 1d6/1d6
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 650

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: средний (8-12)
ALIGNMENT: хаотично=злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 5
NO. OF ATTACKS: 2
SPECIAL ATTACKS: Удушение
MAGIC RESISTANCE: Нет
MORALE: средняя (6-10)

Валпургейст, или повешенный человек, является существом нежити. Он появляется временами, когда невинные мужчина или женщина повешены за преступление. Неспособный доказать свою невиновность при жизни, дух возвращается после смерти за тем, чтобы востребовать жизни тех, кто отправил его на виселицу.

Валпургейст выглядит подобно человеку при жизни, хотя очень отдаленно его можно так назвать. Его шея переломлена, голова висит под неестественным углом. Однако это совсем не мешает ему передвигаться. Кроме того, кожа этого создания пробрела бледность мертвеца, и аромат разложения витает в воздухе вокруг него.

Валпургейст не может говорить, и, кажется, не желает или не способен слушать слова других. Попытки контактировать с ним, которые не привлекают магию (например, заклинание разговора с мертвыми) обречены на

провал. Те, кто сможет говорить с валпургейстом обнаружат, что им полностью завладели мысли о мести и уничтожении тех, кто был связан с его смертью.

Бой. Валпургейст атакует двумя своими сильными кулаками. Эссенция тьмы, анимировавшей его, дало ему силу. Каждый из его точных ударов причиняет 1d6 dam.

Если оба его кулака одновременно поражают цель, валпургейст хватает жертву за горло, и начинают душить ее. Чтобы вырваться из рук существа, жертва должна успешно выкинуть проверку на изгиб (bend bars).

Начиная с раунда после того, как валпургейст схватил жертву за горло, он автоматически причиняет 1d8 dam без броска атаки. В дополнение, жертва должна выкинуть спасбросок от паралича или потерять сознание от недостатка кислорода. Те, кто провалили спасбросок, умирают в следующий раунд от перелома шеи, если их не освободит третье лицо. Единственный способ освободить РС от смертельной хватки вулпергейста это оторвать его руки от горла удушаемого (требуется бросок на изгиб – bend bars) или же отвлечь монстра от его текущей жертвы. Последнее сделать очень трудно. Существует 1% за каждый снятый хит с вулпергейста, что монстр переключится, отпустит свою жертву и нападет на другого РС. Монстр нападет именно на того, кто отвлекал его.

Отчленение рук монстра не спасет его жертву. Поскольку мускулы останков останутся напряжены и руки продолжат сжимать свою жертву.

Валпургейст может быть изгнан как гхаст и также он получает 1d4 dam от пузырька святой воды, выплеснутого на него. Они имунны к sleep, charm, hold и подобным заклинаниям, но на них можно воздействовать заклинаниями, которые действуют на нежить.

Валпургейст может быть освобожден от своего бремени только в том случае, если будет доказана его невиновность в преступлении, из-за которого он был повешен. Если дух его не упокоится таким образом, то он будет возвращаться и мучить своих обвинителей снова и снова, даже если были предприняты специальные шаги чтобы уничтожить его физическую оболочку. Так даже если все тело валпургейста уничтожено кислотой, он через некоторое время снова восстановится, чтобы снова продолжать мстить. После уничтожения он восстанавливается через 2d4 дня, если тело неповреждено и в два раза дольше, если тело уничтожено каким-либо способом.

Среда обитания/общество. Валпургейсты – одинокие души, почувствовавшие на себе холодную несправедливость мира, мира не поверившего в их мольбу и невиновность. По этой причине, они не имеют ничего общего с живыми в своей загробной жизни.

В то время как валпургейст обладает примерно тем же интеллектом, что и обладал при жизни, теперь же все его мысли направлены на месть. Так он будет систематически и часто очень проницательно подготавливать смерти тех, кого считает своими врагами.

Даже смерть всех тех, которые привели его к виселице, не смогут освободить его дух от мучения. Как только он убивает всех «виновных», он начинает расширять границы своего воздействия. Существует только один способ избавления мира от присутствия проклятия валпургейста – это доказать его невиновность, тем самым рассеять гнев, который движет валпургейстом.

Экология. Подобно всей нежити, валпургейсты не имеют никакого места в естественном мире. Они только порождения зла и тьмы.

ВАМПИРЫ, ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ВАМПИРЫ В РАВЕНЛОФТЕ

Из всех темных и злых существ, которые перемещаются в туманах Равенлофта, нет более страшного существа, чем вампир. Эти существа могут свободно входить в мир людей, и это особенно ужасно. Их неожиданные нападения часто направлены на невинных и беззащитных. Остается мало надежды, что жертва выживет и сможет отвести потенциальных охотников на вампира к монстру. Во всем, они самые темные из темных.

Равенлофт – дом для многих вампиров, некоторые из них являются лордами своих собственных домейнов, Страд Фон Зарович, Хозяин Баровии, является одним из этих существ. Его тьма настолько великая, что многие верят, что сама земля непосредственно связана с ним. Истина это или нет, но, во всяком случае, Вистани и Лорд Азалин из Даркона, кажется, верят в это. Другие Вампиры Лорды, подобно Герцогу Гундару из Гундарака, конечно являются могущественными, но не один из них не может сравниться с могуществом и злом, того, кем является Страд.

ПРЕВРАЩЕНИЕ В ВАМПИРА

Как описано в сеттинге Равенлофт, существует три способа превращения в вампира. Каждый из этих путей к тьме имеет свой собственный уникальный характер, но конечный результат всегда существо непревзойденного зла и могущества.

Первый путь, вообще известный как смертельное желание, возможно, является наиболее ужасающим. В этом случае, индивидуум, предназначенный стать вампиром, фактически сам желает перечеркнуть свою жизнь и стать нежитью. Несмотря на то, что для достижения этой цели, они должны пожертвовать свою жизнь, великая цена часто является оплаченной. Те, кто желают жить вечно и питаться жизненной силой своих бывших товарищей, людей, должны отдать часть своей души непосредственно Темным Силам. Таким образом, им предоставляются могущество нежити, но они также лишаются последних признаков своей человечности. Когда проходят столетия, многие находят эту потерю слишком большой, чтобы вынести. Тогда они ищут собственное разрушение.

Второй путь, так называемое проклятье, часто является наиболее коварным из этих трех. В этом случае, индивидуум часто даже не осознает, что он или она предназначены стать ночной тварью. Преобразование в «нежизнь» может произойти из-за мощного проклятья, наложенного кем-то, кто был жестоко обижен жертвой. Иногда, индивидуум мог бы обнаружить, что он или она унаследовали (или нашли) прекрасное, магически

зачарованное колечко, затем он вдруг обнаруживает, что не может снять кольцо и что он медленно изменяется сам. Есть те, кто принимает это проклятье и наслаждаются своим новым существованием в качестве вампира, в то время, как другие презирают тварей, которыми они стали. Почти в каждом случае, такие вампиры наиболее вспыльчивые и «живые» представители этой злобной расы.

Последний и наиболее трагический путь к вампиризму, это путь жертвы. Этот путь наиболее обычный, каким приходят к вампиризму, путь, при котором убитый вампиром, сам становится вампиром. Вампиры, созданные таким путем, почти всегда не переваривают себя и ту тварь, которая сделала их тем, кем они стали. Большая часть информации о вампирах этого типа представлена в следующем разделе, который детализирует отношения между такими существами и их хозяевами. Во всем, жертвы других вампиров несчастны в своей новой жизни, хотя некоторые из них и воспринимают свою судьбу счастливо. А множество других не находят силу воли, чтобы найти конец своей несчастной «нежизни».

ВАМПИРЫ ХОЗЯЕВА И СЛУГИ

Когда вампир решает создать себе новых слуг, он делает это, забирая их жизнь некоторым специальным способом. Чаще всего, это просто выкачивание их жизненной энергии или выпивание их крови. Безотносительно конечного результата, жертва умирает оттого, что кормит вампира. Затем он или она, воскресают снова как вампир. В этот момент, жертва порабощается вампиром, который создал ее.

Недавно созданный монстр редко имеет долю могущества своего хозяина и вообще не способен бросить вызов хозяйскому влиянию. Далее, хозяин проявляет могущественную форму обаяния над своими субъектами, которая предотвращает их от действий по уничтожению его. Однако это не подразумевает, что фавориты вампира не могут действовать по своим собственным планам в некоторых случаях, это подразумевает лишь только то, что они должны выполнять то, что приказал им их лорд. В отличие от ограничений традиционного обаяния, сила вампира позволяет ему приказать своим слугам уничтожить их любимого или действовать против их собственных интересов без всякого сопротивления.

КОМПАНЬОНЫ ВАМПИРА

Когда проходят годы, вампиры обнаруживают, что их самый главный враг – не потенциальные герои, а время и скука. Бессмертие, которого они так однажды жаждали, теперь напоминает им суровую бесконечную цепь страданий, которую он должны нести вечно. Чтобы ослабить свои страдания, многие вампиры разыскивают специальных компаньонов. Наиболее часто, встреченный ими будущий компаньон, не знаком с той глубиной связи, которая будет установлена. Этот процесс поиска выглядит примерно так же, как обычный человек выбирает себе жену или мужа. По правде говоря, существует гораздо больше тонкостей в этом процессе.

Процесс становления вампирических уз также темен, как туман, что часто скрывает движение вампира. Когда вампир решает взять себе компаньона, он обычно (хоть и не всегда) разыскивает лицо противоположного пола, которое напоминает ему того, кого он любил при жизни. Вампир неоднократно посещает свою жертву, питаясь ее, до тех пор, пока не настанет момент ее смерти. В последний момент, когда все надежды кажутся потерянными, вампир вытягивает последние останки жизни компаньона и населяет его своей собственной энергией. Процесс для обоих является очень травмирующим и страстным, при этом смешении сущности происходит гораздо более близкое сближение, чем при любом любовном физическом акте

Когда такая связь оканчивается, оба и вампир, и его жертва становятся истощенными и беспомощными в течение часа. В конце этого времени, жертва становится вампиром.

Несмотря на то, что недавно созданный компаньон, такой же слуга своего Хозяина, как и любой другой вампир, порожденный актом насилия, есть кое-что специфическое в нем. Компаньон разделяет специальную метафизическую связь со своим Хозяином. Оба могут испытывать чувства другого в некоторое время дня или под влиянием некоторого очарования и обаяния. В большинстве случаев эта связь мимолетна и существует только кратковременно, на рассвете или в сумерках, к примеру. Но для других это может быть непрерывный обмен, который не может быть прерван только в случае уничтожения одного или другого. В большинстве случаев, компаньон вампира также может командовать слугами хозяина, так долго, пока его команды не приводят к прямой конфронтации со своим творцом.

С момента их связи, эти два вампира крайне преданы друг другу. В то время как Хозяин мог бы легко пожертвовать своими другими фаворитами, он будет защищать своего компаньона, как будто бы тот был королем или принцессой. Аналогично, компаньон не будет предпринимать никаких действий против своего Хозяина и будет делать все возможное, чтобы защитить его или ее. Оба также могут пожертвовать своими жизнями, чтобы спасти компаньона. Фактически, связь между этими двумя настолько сильная, что если Хозяин погибает, его компаньон сохраняет способность командовать его слугами, как будто он или она был бы вампиром, создавшим их.

ВАМПИР, ДВАРФ (VAMPIRE, DWARF)

CLIMATE/TERRAIN: Любое подземелье
FREQUENCY: очень редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: Любой
DIET: Специальная
INTELLIGENCE: very (11-12)
TREASURE: F
ALIGNMENT: нейтрально-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 0
MOVEMENT: 9
HIT DICE: 9 +3
THAC0: 11
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 1d4 или оружием (+ бонус силы)
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже

SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: S (4') MORALE: Элитная (13-14)
XP VALUE: 3,000 (+1,000 за каждые сто лет)

Дварфы – долго живущая раса, которые сильно ненавидят нежить и их злые деяния. Они считают смерть достойной наградой воина, и несмерть украла бы у героя его славную кончину. По этой причине, вампир дварф возможно одна из самых ужасных тварей, поскольку его естественная ненависть подталкивает его совершать еще более большие деяния зла.

Дварфийские вампиры, подобно всем вампирам, выглядят так же, как и выглядели при жизни. Они небольшого роста, коренастые с длинными белыми или серебристыми бородами и округлыми чертами лица. В большинстве случаев, они сохраняют внешние атрибуты своей предыдущей профессии при жизни. Так дварфийский вампир, кто был раньше воином, чаще всего будет встречен в полном доспехе с тяжелым боевым топором или боевым молотом под рукой.

Дварфийские вампиры знают те же самые языки, что и знали при жизни. Нет никакого специального языка у этих существ, они обходятся дварфийским языком, который служил им перед их смертью.

Бой. Дварфийские вампиры сохраняют храбрость и силу, которой отличались при жизни. Также, эти смертоносные воины будут часто сражаться только потому, что любят сам процесс боя. Часто, они будут владеть тем же самым оружием, которым пользовались при жизни, нанося повреждение, основанное на типе оружия, которое используют. Кроме того, их состояние как нежити сильно увеличивает их физическую силу. В большинстве случаев считается, что все вампиры дварфы имеют силу 18/76. Это дает им естественную премию +2 ко всем броскам атаки в ближнем бою и +4 ко всем броскам повреждения. Дварфийские вампиры сохраняют свои естественные боевые преимущества (+1 премия ко всем броскам атаки) в битве против орков, гоблинов, хобгоблинов и т.д. Точно также, большие существа (типа огров и троллей) получают –4 штраф к своим броскам атаки против этих небольших существ. Эта способность точно соответствует тому, что представлено в «Руководстве Игрока».

Однако наиболее страшной атакой этих темных тварей является их выпивание живучести. Каждая успешная невооруженная ближняя атака вампира выкачивает 2 очка конституции у жертвы. Эта потеря постоянна, и необходимо немедленно пересчитать хиты персонажа в соответствии с текущим значением конституции. Любой персонаж, чья конституция дошла до 0, немедленно погибает и воскресает снова как вампир соответствующего типа через три дня (смотри экологию).

Дварфийские вампиры имеют естественные расовые способности дварфов: обнаружение наклона, скольжения или недавно построенной каменной кладки в 5-ти случаях из 6, обнаружение скользящих и перемещающих стен в 4 случаях из 6-ти, обнаружение каменных ловушек (включая ямы) и определение глубины подземелья в 3-ех случаях из 6-ти.

Подобно их силе, их естественная конституция и связанная с этим магическая сопротивляемость этих существ также возрастает из-за их контакта с Отрицательным материальным Планом. В то время как это дает дварфам вампирам +5 премию к спасброскам от посохов, жезлов, палочек и заклинаний, это также делает их неспособными использовать магические предметы. Будучи нежитью, они, конечно же, не могут быть отравлены.

Дварфы вампиры не имеют естественную способность обаяния человеческих вампиров, но они способны вселить страх в сердца их врагов, пристально глядя им в глаза. В любой боевой раунд, вампир может использовать эту атаку на любого одного врага, что заставляет его сделать чек страха. Провал означает, что он встретили пристальный взгляд чудовища, и был переполнен сверхъестественным страхом и отвращением. Из-за силы этого очарования, жертва получает –2 штраф при этом чеке.

При жизни дварф имел естественное инфразрение, смерть же его вознаградила более дальним зрением. В дополнение к своему 60-ти футовому инфразрению, вампир дварф может видеть все в абсолютной темноте, как будто бы при свете дня.

Вампир дварф более устойчив к физическим и магическим атакам, чем обычные вампиры. Их можно поразить только +2 или лучше магическим оружием, все другое оружие бесполезно против них, оно проходит через них, как будто они состоят из пара. Даже если ему нанесли поражение оружием или заклинанием, дварф вампир восстанавливает 4 хита в раунд, когда находится в любом подземелье. Над землей он восстанавливает только 1 хит в раунд. Если он уменьшен до 0 хитов, вампир дварф не погибает. Скорее, это заставит его прибегнуть к своей способности прохождения через камень и сбежать из боя. Если он неспособен достичь своего гроба в течение 12 оборотов, вампир сливается с окружающим камнем и погибает. Если же он достигает своего гроба, то вампир входит в него. После 8-ми часов отдыха он восстанавливается, полный сил и здоровья.

Святая вода бесполезна против них, но вода из естественного родника сжигает их, нанося 2d4 dam в раунд. Погружение вампира в водоем, питаемый естественными родниками, полностью уничтожит вампира, когда он достигнет 0 хитов. Святой символ удержит вампира на расстоянии, хотя и не нанесет ему никакого повреждения, даже если святой символ прижать к его плоти.

Подобно всем другим вампирам, эти твари имунны ко всем заклинаниям, воздействующим на разум. Это включает, хотя и не полностью: сон, очарование, удержание. Как нежить, они имунны ко всем ядам и токсинам. Их нельзя задушить, утопить. Заклинания, основанные на холоде и электричестве, причиняют только половинное повреждение, тогда как те, которые используют огонь, имеют полный эффект. В отличие от большинства других вампиров, вампиры дварфы не повреждаются солнечным светом. Они неспособны регенерировать при солнечном свете, и будут стараться избегать его, считая, что он слишком яркий.

Вампиры дварфы неспособны принять форму волка или летучей мыши, как могут это делать другие вампиры. Но они способны призвать на помощь любую форму роющих или подземных существ. Когда они решат сделать так, то общей стоимостью 10d10 хитдайсов животных придут в течение 2d6 раундов. Точный тип вызванных

животных зависит от места, в котором сталкиваются с вампиром, но каждый вампир имеет свой любимый тип животных.

Дварфы вампиры имеют способность двигаться через камень по желанию. С этой способностью, они способны войти и пройти через любую толщину камня или земли, как будто пройти по пустому пространству. Это не необыкновенно для дварфа вампира скрыться под поверхностью земли, а затем резко возникнуть, чтобы напасть на идущих над ним. Вампир может расширить магическую ауру этой силы, позволяя ему проносить любой объект, когда он проходит через камень. Так, дварф вампир может схватить свою жертву и затем использовать свою способность проходить сквозь камень, опустившись прямо в землю, тем самым уйти от погони. Направленное на дварфа вампира заклинание рассеяния магии делает его неспособным проходить сквозь камень в течение 2d4 раундов или пока он не уменьшен до 0 хитов и вынужден переходить в состояние камнепроходства. Если персонаж способен напасть в то время, когда дварф вампир использует эту способность, то у вампира нет никаких изменений в его обороноспособности или уязвимости.

Дварфы вампиры не могут пересечь линию из насыпанного порошкообразного металла (даже если они идут сквозь камень). Однако они могут предпринять действия, чтобы косвенно нарушить целостность этой линии, призвав, к примеру, крыс, которые стремительно будут бегать, разрушая линию. Но сам дварф вампир никогда не сможет даже прикоснуться к ней. Однако если существует даже небольшой разрыв в линии, вампир легко сможет пройти мимо нее.

Дварф вампир не сможет войти в здание, если оно не сделано из камня или земли. Так дом мелкого фермера, полностью построенный из бревен, полностью защитит от вторжения дварфа вампира, в то время как в могущественный каменный замок он легко проникнет.

Дварфы вампиры могут быть изгнаны так же, как и нормальные вампиры. Однако по прошествии лет, их контакт с Отрицательным Материальным планом усиливается, и в совокупности с их собственным сопротивлением всем формам магии, они все труднее и труднее изгоняются. Говорят, что самых могущественных и древних из этих существ почти невозможно изгнать, независимо от того, насколько сильна вера изгоняющего священника.

Убийство дварфа вампира трудное предприятие в лучшем случае. Наиболее известный и верный способ уничтожения этой темной твари состоит в том, чтобы проткнуть его сердце естественным сталактитом или сталагмитом. Тело вампира может быть опущено на этот камень, или же камень может быть воткнут в тело. Однако, убитый таким способом вампир, может восстановиться, если убрать камень, пронзивший его сердце или снять со сталагмита. Чтобы быть окончательно уверенным в том, что вампир погиб, его сердце должно быть вырезано и вымочено в масле в течение трех дней и после этого должно быть подожжено. Когда исчезает последний язычок огня, также исчезает вампирская сущность.

Среда обитания/общество. Дварфы вампиры выискивают самые глубокие и самые темные подземные логова. Они избегают всех контактов со своим видом, возможно из-за отвращения или смущения оттого, что произошло с ними. Единственное время, когда они будут разыскивать других дварфов – это то, когда они желают создать себе вампира компаньона или нуждаются в слугах для какого-нибудь злого деяния.

Дварф вампир наиболее сосредоточен на самом себе среди всех типов расовых вампиров. Они стараются сохранить себя и не ищут способы увеличить силу, как это делают человеческие вампиры. Это не подразумевает, что они становятся полностью изолированными существами, поскольку они вынуждены питаться жизненной сущностью живых.

Возраст	**HD**	**Спасбросок**	**Оружие**	**Страх**	**Изгнание**
0-99	10+3	+5	+2	-2	Вампир
100-199	11+3	+5	+2	-2	Вампир
200-299	12+3	+5	+3	-3	Призрак
300-399	13+2	+6	+3	-4	Призрак
400-499	14+1	+6	+3	-5	Лич
500 +	15	+7	+4	-5	Специальный

HD – указывает число хитдайсов, которые вампир имеет в данном возрасте.

Спасбросок – премия вампира при спасброске против жезлов, посохов, палочек и заклинаний.

Оружие – показывает степень очарования магического оружия, которое способно причинить вред вампиру.

Страх – показывает штраф, который применяется к чеку страха для тех существ, на которых пристально смотрит вампир.

Изгнание – указывает строчку из таблицы изгнания, по которой сравнивают результат броска изгнания.

Экология. Дварф вампир – тварь тьмы и зла, которое не имеет никакого места в естественном мире. Он идет, сея повсюду смерть и страдания, пытаясь ослабить свое страдание, которое он испытывает из-за того, что обречен жить вечно.

Те дварфы, которые стали жертвой этой нежити, часто сами становятся нежитью. Три дня после того, как любой персонаж умирает оттого, что его живучесть иссушил вампир, он воскресает снова, если выполняются определенные условия. Первое и самое важное, жертва должна быть дварфом. Вампиры дварфы, которые убили людей или эльфов не будут создавать новых вампиров, поскольку только их собственный вид может быть возвращен ими к нежизни. Далее, тело должно быть неповреждено. Во-вторых, тело должно быть положено в каменный гроб или саркофаг и погребено в каком-нибудь подземелье. Типичные похороны выполняют это требование, тогда как помещение тела в склеп на поверхности – нет. И наконец, дварф вампир должен посетить тело на третью ночь и осыпать его металлическим порошком. Как только это происходит, рождается новый вампир. Как и в случае со всеми вампирами, он теперь раб своего творца.

Поскольку они понимают, какое мучение испытывают дварфы при этой трансформации в дварфа вампира, они обычно отказываются создавать других своего вида. Так они делают это только в том случае, когда им требуются помощники, чтобы совершить какое-нибудь злодеяние.

В большинстве случаев, дварф вампир убьет своих помощников после того, как они прослужили ему в течение нескольких месяцев, освобождая их от страданий, которые они были вынуждены переносить. Такая любезность и сострадание кажутся, неуместны для этих тварей, но многие ученые считают, что дварфы вампиры все еще сохранили последние остатки их любви к другим дварфам и не могут распространять страдания на других представителей своей гордой расы. В большинстве случаев, свободные дварфы вампиры Равенлофта были созданы хозяевами, которые были убиты прежде, чем смогли уничтожить своих фаворитов, покинув свои создания и оставив их страдать.

ВАМПИР, ЭЛЬФ (VAMPIRE, ELF)

CLIMATE/TERRAIN: Неарктический лес
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Специальная
TREASURE: F
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 15
THAC0: 13
DAMAGE/ATTACK: 1d4 или оружием (+ бонус силы)
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: M (5'-6')
XP VALUE: 3,000 (+1,000 за каждые сто лет)
FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: день
INTELLIGENCE: гениальный (17-18)
ALIGNMENT: законно-злой
ARMOR CLASS: 2
HIT DICE: 7 +3
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Утечка харизмы
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Чемпионская (15-16)

Эльфийский вампир – во истину трагическое существо. Когда представитель расы, так любящий жизнь и доброту, поворачивается к злу и смерти, он очень многое теряет. Зло, скрывающееся внутри эльфийского вампира, настолько овладевает им, что вынуждает его преобразовывать полные жизни леса вокруг него в места смерти и разрушения.

В отличие от других типов вампира, эльфийская разновидность не может свободно перемещаться среди представителей своей бывшей расы. Зло, которое овладело духом существа, также вызвало преобразования его прекрасной внешности. Эльфийские вампиры выглядят как искривленная, отпугивающая пародия этой красивой и прекрасной расы. Поэтому они часто одеваются в темные балахоны и одежды, предназначенные скрыть их внешность от окружающего мира.

Эльфийские вампиры предпочитают разговаривать на собственном языке и горстке тех языков, которые они знали при жизни. Ходят слухи (есть много свидетельств, подтверждающих это), что они могут разговаривать с лесными животными, узнавая от них все, что происходит в их владениях.

Бой. Когда они принимают участие в ближнем бою, эльфийские вампиры очень серьезные противники. Несмотря на то, что они не имеют такой физической силы, как вампиры других типов, их сила 18/0 не так уж и плоха, давая им +1 к броску атаки и +3 к броскам повреждения. В бою они часто будут использовать оружие, предпочитая мечи и кинжалы другому оружию.

Эльфийские вампиры сохраняют знание, которое имели при жизни, включая расовые, классовые и магические способности. Так эльфийские вампиры имеют премию +1 к броску атаки, когда используют длинные мечи и луки, они могут двигаться бесшумно, когда не в металлических доспехах и видеть в полной темноте на 60 футов благодаря своему острому инфразрению. Далее, они по-прежнему способны обнаруживать скрытые и спрятанные двери. Более того, этот навык у них улучшен, и они часто используют его, чтобы проникнуть в места, где могла бы скрываться их добыча.

Также это нежить великолепные лучники и используют любые луки в бою. Их статус нежити снимает с них отрицательные эффекты дыхания, усталости мускулов, сердцебиения, это дает вампиру +4 бонус ко всем броских атаки на расстоянии. Стрелы, которые используют эти отвратительные существа, почти всегда вырезаны из костей живых интеллектуальных существ и могут (20% шанс) быть очарованы какой-либо магией.

Эльфийские вампиры питаются, вытягивая жизненные созидательные силы своей добычи. Любое успешное попадание вампира, когда он нападает без оружия, выкачивает два пункта харизмы из жертвы. Результатом этой трагедии, кроме потери лидерских качеств, будет также уродливый шрам, который навсегда останется на теле жертвы. Жертва нескольких таких вампирских атак будет настолько обезображена, что ее практически, кроме самых близких друзей, никто не узнает. Любой эльф или полуэльф, который умирает от иссушающих нападений эльфийского вампира, сам становится вампиром, как описано в Экологии.

Те, кто видят изуродованное отвратительное лицо эльфийского вампира, должны выкинуть спасбросок от паралича или стать неспособными двигаться до 1d4 раундов после того, как потеряют из поля зрения вампира. Если естественный спасбросок равен 1-це, персонаж немедленно умирает. Те, кто умирают таким способом, не становятся вампирами и могут быть воскрешены обычным способом.

Эльфийские вампиры могут быть поражены только магическим +1 или лучше оружием. Все остальное оружие бесполезно против вампира и пройдет сквозь него так, как будто ничего на этом месте нет. Даже тем оружием, которое способно причинить вред, трудно уничтожить вампира, поскольку он регенерирует 2 хита в боевой раунд.

Все заклинания типа сна, удержания, очарования и подобные им, неэффективны против вампира. Аналогично, тварь не может быть повреждена ядом, токсинами, болезнью, поскольку он уже не является живым существом.

Магические заклинания, которые причиняют повреждения с помощью огня или холода, наносят только половинный ущерб вампиру. Но те, которые используют молнию или электричество, наносят полно повреждение.

Вампир, опущенный до 0 хитов, не погибает. Он вынужден немедленно бежать с поля боя при помощи своей способности перемещаться через растения (смотри ниже). Он должен войти в ближайшее растение и сбежать от врагов. Если вампир не сможет сделать это в течение двух раундов, его тело рассыпается в пыль, и он навсегда погибает.

По желанию, вампир может использовать силу, почти идентичную заклинанию перемещения через растения (*transport via plants*). С помощью этой силы, вампир может свободно войти в любое растение человеческого или больше размера и выйти в другом растении (того же самого типа) где-нибудь в другом месте. В Равенлофте, эта сила не позволяет пройти через границы области или покинуть сам демиплан. Как только вампир использует эту силу, оба растения, вовлеченные в это действие, погибают. В течение недели, они потеряют свои листья и начнут засыхать. Через месяц, они становятся очень хрупкими, на них становится очень опасно взбираться. И в конце они падают и рассыпаются под собственным весом. В отличие от заклинания прохода через растения, эта сила вампира позволяет ему перемещаться без всякого шанса ошибки. Во всех остальных случаях, оно работает точно так же, как описано в Руководстве Игрока.

По желанию, эльфийские вампиры могут принять форму дикого орла. В этом облике, он сохраняет все свои естественные вампирические силы, иммунитеты и уязвимости, но остальная его статистика соответствует этому созданию, внесенному в Справочник Монстров. Раз в неделю, он может принимать форму гигантского орла. Статистика этого существа опять же представлена в Справочнике Монстров.

Эльфийские вампиры могут командовать лесными существами, призывая их на помощь, когда находятся в опасности. Как правило, они призывают волков (3d6), хищных птиц (5d6) или мелких животных, типа барсуков, дикобразов или подобных им (6d6). Во всех случаях, эти животные появятся через 1d6 оборотов и останутся с вампиром, пока он их не отпустит.

Эльфийские вампиры имеют множество естественных способностей, которые делают их очень опасными в их естественной среде. По желанию, они могут проходить, не оставляя следов или становиться невидимыми для животных. Последнюю силу они редко используют, поскольку они могут приказать любому лесному существу повиноваться им, как описано выше. Три раза в день они могут использовать следующие заклинательные способности: запутываете (*entangle*), искривление дерева (*warp wood*), ловушку (*snare*), рост шипов (*spike growth*) и анти-животную оболочку (*anti-animal shell*). Один раз в день они могут создать тернистую стену (*wall of thorns*), превратить палки в змей (*sticks to snakes*) или призвать гигантских насекомых (*giant insect*).

Солнечный свет не наносит вреда эльфийскому вампиру. На самом деле, они проживают свою немертвую жизнь днем и избегают ночи. Как только солнце покидает горизонт, эльфийский вампир должен лечь в свой гроб. Каждый раунд, после заката, когда вампир не находится в своем гробу он получает 1d4 dam. Те эльфийские вампиры, которые погибают таким способом, разрушаются навсегда.

Жесточайшая шутка, которую сыграла судьба с эльфийским вампиром, это его черное прикосновение. Любое растение, к которому прикоснулся он, погибает. В случае маленьких растений, типа цветов – эффект мгновенен. Большим растениям, типа кустов, потребуется день, чтобы умереть. Самые крупные растения, деревья и подобные будут умирать в течение недели. В течение этого времени, эльф чувствует мучения, которое они испытывают. Это проклятье не действует через одежду. Так, вампиры, идущие по траве в ботинках, не оставляют за собой мертвых следов. Они также могут трогать цветы через перчатки. Близкие отношения с природой, которые имел эльф при жизни, были разрушены. Этот психологический удар ставит многих эльфийских вампиров на край безумия в первые дни преобразования.

Несмотря на многочисленные различные силы эльфийских вампиров, они также имеют и свои слабости. Подобно остальных вампирам их могут изгнать жрецы и паладины, наделенные храбростью сделать такое. Реально связь эльфийского вампира с Отрицательным материальным планом не настолько сильна, как у других вампиров. Они изгоняются как спектры (spectre), а не как вампиры.

Эльфийские вампиры могут находиться под землей, только с большим физическим риском для себя. За каждый раунд, проведенный в таких условиях, вампир теряет 1d4 хита, как будто бы он находился не в гробу после заката. Кроме того, тварь не может регенерировать или использовать любую из своих магических способностей, когда находится в подземелье. Если вампир умирает или достигает 0 хитов, когда находится под землей, то он полностью разрушается.

Эльфийский вампир иммунен к святой воде, но его можно сжечь соком любого лиственного дерева. Если сок свежий (собран в течение последних шести часов) им можно обмазать вампира при успешном броске атаки. Когда сок попадает на кожу вампира, он причиняет ему сильную боль и снимает 2d4 хита.

Эльфийских вампиров нельзя сдержать с помощью зеркал, чеснока или святых символов. Но они не могут переступить линию из цветочных лепестков. Лепестки должны быть свежими, оторванными от цветов в течение последних 24-ех часов и линия должна быть непрерывна для такой защиты. Вампир сам не может предпринимать никаких действий, чтобы сломать эту линию, но он может приказать какому-нибудь животному или другому слуге, сломать эту линию для него.

Уничтожение эльфийского вампира, такая же трудная задача, как и уничтожение других вампиров, поскольку они хитрые и смертельные противники. Самый лучший способ, чтобы совершить такое деяние, это пронзить тварь обожженным колом. Чтобы это было сделано, кол нужно вогнать в сердце твари единственным ударом деревянного молотка. Если вампир выведен из строя каким-либо способом, это не составляет проблемы, но в бою эту задачу практически невозможно выполнить.

Несмотря на то, что кол, пронзивший сердце твари, убьет создание, вампир воскреснет снова, как только кол будет вытащен, если голова вампира не будет отрезана и сожжена в костре, разожженном из цветущих

кустарников и цветов. Чтобы полностью уничтожить мозг и череп, который является жизненно важным для уничтожения вампира, огонь должен поддерживаться не менее суток, 24-ех часов.

Среда обитания/общество. Эльфийские вампиры презирают живой мир, который они покинули. Вид цветущего леса и распустившихся цветов, которые так впечатляли их когда-то, теперь заменен ненавистью ко всему, что является живым и прекрасным. Области, в которых проживают они, отражают это. Эти места будут всегда состоять из лесов и рощей с умирающими деревьями, мертвыми растениями и неплодородной почвой. Около своего логова эти твари будут пресекать все попытки выращивания урожая и обработки земли.

Когда проходит время, эльфийские вампиры становятся более могущественными, чем были раньше. В приведенной ниже таблице отражены различные модификаторы в зависимости от возраста вампира.

Возраст	**HD**	**Оружие**	**Луки**	**Сопротивление**
0-99	7+3	+1	+4	0%
100-199	8+2	+1	+4	5%
200-299	9+1	+1	+5	5%
300-399	10	+2	+5	10%
400-499	11	+2	+6	15%
500 +	12	+3	+6	25%

HD – указывает число хитдайсов, которые вампир имеет в данном возрасте.

Оружие – показывает степень очарования магического оружия, которое способно причинить вред вампиру.

Луки – показывает премию к броску атаки, когда существо использует лук.

Сопротивление – указывает магическое сопротивление, которое приобретает вампир с течением лет.

Экология. Подобно всей нежити эльфийский вампир не является частью живого мира. Он не имеет никакого места в земле живых и, зная это, стремится испортить или уничтожить все, с чем сталкивается. Из-за этого даже страшные дроу очень боятся таких созданий.

Любой эльф или полуэльф, погибший от иссушающих атак эльфийского вампира, воскресает через три дня как эльфийский вампир, если его тело остается неповрежденным. Если тело было искалечено или уничтожено, то преобразования не будет, и мертвый персонаж может упокоиться. Однако любая попытка воскрешения убитого персонажа (с помощью заклинания воскрешения, к примеру) имеет 50% шанс того, что персонаж превратится в вампира, как только заклинание будет прочитано.

Примечание автора. Джандар Санстар (Jandar Sunstar), пьющий кровь эльф, представленный в новелле Вампиры Тумана (Vampire of the Mists), не подходит под эти классификации. Он уникален.

ВАМПИР, ГНОМ (VAMPIRE, GNOME)

CLIMATE/TERRAIN: Любое подземелье
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Специальная
TREASURE: F
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 9
THAC0: 13
DAMAGE/ATTACK: 1d4
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: S (3'-4')
XP VALUE: 3,000 (+1,000 за каждые сто лет)

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: гениальный (17-18)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 6 +3
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Улыбка
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Элитная (13-14)

Сама раса гномов мало понятна многочисленным жителям наземного мира, а смертельная порода вампиров, порожденная этими существами, еще более чужда. Двигаясь глубоко под поверхностью земли, они редко встречаются с людьми и демихуманами. Ну, уж коли их, обнаруживают, то это действительно ужасные враги.

Гномьи вампиры меньше ростом, их телосложение стройнее, чем у вампиров дварфов. Однако в отличие от остальной нежити, течение времени отражается на внешности гномов вампиров. Их лица испещрены морщинами, отражая бремя лет, которые они прожили.

Гномьи вампиры все еще способны понимать языки, на которых говорили при жизни, но сами теперь неспособны разговаривать. Не известна причина этого проклятья тишины, избавившая их от способностей шутить и петь, лишившая их того, что они так любили делать при жизни. Из-за этого, общение с вампирами гномами требует письменных сообщений.

Бой. Физический бой с любой формой вампиров всегда опасен. Когда противником выступает гном вампир, то поражение в этой схватке может сделать жизнь любого оставшегося в живых ужасной. Он может стать беспомощным калекой.

Гном вампир не получает никакой премии силы в бою, его связь с Отрицательным материальным планом не наделила его большой физической силой. Так, безоружный удар твари причинит только 1d4 dam. Поскольку рукопашное нападение настолько неэффективно для них, они часто будут использовать в бою цеп (flail) или любое другое оружие.

Несмотря на то, что рукопашный удар гнома вампира слаб, он имеет мощный иссушающий эффект. Пораженный такой атакой, противник вампира начинает немедленно чувствовать болезненный артрит, поскольку каждая успешная атака гнома вампира снимает два пункта ловкости с жертвы. Результат этих атак – боль в суставах и мышцах, что может привести к фатальному исходу, если жертва подверглась нескольким таким атакам.

Те, у кого ловкость упала до 0 умирают, поскольку их полностью парализует, сердце и легкие неспособны нормально работать и жертва погибает. Гномы, умершие таким способом, могут сами стать нежитью (смотри Экологию), если не предприняты специальные шаги, чтобы предотвратить эту отвратительную трансформацию.

Гномы вампиры получают премию +1 к броску атаки против таких существ, как кобольды и гоблины. Таким же образом, существа, типа огров, троллей, багберов (bugbears), не способны эффективно сражаться против таких проворных существ, как гномы вампиры, они получают штраф –4 ко всем своим броскам атаки.

Естественно 60-ти футовое инфразрение живых гномов остается и в их вампирской форме, более того, оно даже увеличено их темной природой. Подобно вампирам дварфам, они способны видеть даже при очень тусклом освещении, как при свете дня.

Один раз в оборот, гном вампир может изобразить на своем лице ужасающую улыбку. Те, кто видят гнома в этот момент, должны выкинуть спасбросок против заклинаний или засмеяться. Эффект такого смеха подобен заклинанию отвратительного неконтролируемого смеха Ташы (Tasha's uncontrollable hideous laughter), заставляя жертву продолжительно смеяться. Продолжительность его удваивается и жертва теряет 1d4 хита в каждый раунд, когда смеется. С возрастом вампира эта сила становится еще более ужасной, причиняя более тяжелые повреждения и от нее труднее устоять (выкинуть спасбросок).

Гномов вампиров можно поразить только металлическим оружием, и то оно должно быть магическим образом зачаровано (+1 или лучше). Неметаллическое магическое оружие бесполезно против этих тварей. Гномы также имеют традиционную вампирическую устойчивость против таких заклинаний как сон, очарование или удержание. Им также нельзя нанести ущерб при помощи ядов и болезней. Они имунны к эффектам заклинаний из школы иллюзий и получают только половину повреждения от атак, основанных на молнии, холоде или огне.

Когда гномы вампиры доходят до 0 хитов, они не погибают. Скорее, это заставляет их принимать спектральную форму (смотри ниже) и вынуждает их бежать из боя. В этой форме, они должны как можно быстрее достичь своего саркофага в пещере. Если они не успевают достигнуть своего места отдыха за 12 раундов, то они разрушаются и полностью погибают.

Гномы вампиры способны принимать спектральную форму. В этом облике они выглядят, как шарик света – очень похожий на вилл о'виспа. Когда они находятся в такой пылающей форме, они могут свободно проходить через твердые каменные стены и подобные преграды. Однако они не могут пройти через живой или когда-либо живой материал в этой форме. Так, деревянная стена непроходима для них.

Гномы вампиры не способны изменять свою форму, как могут делать другие неживые существа. Однако это не значит, что они не могут замаскироваться, когда в этом возникнет потребность. По желанию они могут использовать заклинание изменение своей внешности (*change self*) и могут поддерживать такой обман неограниченное количество времени.

Когда они хотят, они могут отдать приказ любому животному, которое встретят. Однако они не могут призывать таких существ к себе и должны полагаться только на тех, кого судьба приводит к ним. Как только они приказали определенному животному служить им, оно остается с ними в течение 2d4 дней, после чего уходит.

Гномы вампиры могут использовать способность, подобную заклинанию паучьего лазанья (*spider climb*). Однако эта сила позволяет им цепляться только за поверхность, сделанную из камня или земли. Они не способны уцепиться за поверхность, сделанную из дерева или других материалов. Этой силой, они также могут воспользоваться тогда, когда пожелают.

Тварь сохраняет свои специальные способности, которые имела при жизни, также как и другие типы вампиров. Так, гномы вампиры способны использовать свои все классовые и магические свойства уже после того, как стали нежитью.

Подобно дварфам вампирам, эти существа необычайно стойки к магии. Любой спасбросок против заклинаний, жезлов, посохов и палочек получает премию +5 к броску. С течением времени гном вампир становится еще более стойким к магии, как описано в Среде обитания/Обществе. По этой причине гномы вампиры сталкиваются с проблемами, когда пытаются использовать магические приспособления. Всякий раз, когда они пытаются использовать такие вещи, существует 35% шанс, что оно будет работать неправильно. Это не распространяется на оружие, доспехи, щиты или такие устройства, которые дублируют эффекты заклинаний иллюзии. Если при жизни гном вампир был вором, он также может использовать без проблем предметы, употребляемые такими персонажами.

При жизни гномы легко ориентируются в подземной среде, они имеют многие специальные способности, направленные на это, все они имеют место быть у твари и после смерти. Так, гномы могут определить примерное направление, когда находятся под землей, в 3-ех случаях из 6-ти, чувствуют примерную глубину подземелья в 4 случаях из 6-ти, обнаружат наклон в 5-ти случаях из 6-ти и обнаружат опасные стены и полы в 7-ми случаях из 10-ти.

Гномов вампиров можно удержать на расстоянии несколькими способами. Они не смогут отвернуться от любого драгоценного камня (jewel – Смотри Драгоценные Камни /Gem/ в Руководстве Мастера), представленного им в течение 2d4 раунда. Если они атакованы в это время, они освобождаются от очарования и могут действовать, как обычно. Точно также они могут быть изгнаны жрецами и паладинами, выставившими перед собой святой символ. Когда они становятся старше, их становится труднее изгнать таким способом.

Гномов вампиров можно прижечь святой водой или прикосновением святого символа. Однако это только причиняет им 1d4 dam за каждый выплеснутый пузырек или успешный бросок атаки. Они не могут приблизиться к кому-то, кто показывает им святой символ, и имеет сильное убеждение в правильности своей веры, но при этом, они и не уходят от таких лиц.

Самый верный способ уничтожить гнома вампира это воткнуть в него кол, отлитый из чистого серебра и очарованный заклинанием благословения (bless). Как только кол входит в тело твари, его материальная форма

разрушается и он падает замертво. Несмотря на то, что создание безжизненно в этот момент, оно может воскреснуть, если из него вытащить кол. Для того чтобы полностью уничтожить тварь, требуется проделать несколько вещей. Для начала его руки нужно отделить от тела и прокипятить в естественной вулканической горячей воде в течение 24-ех часов. Во вторых, тело должно быть положено в деревянный ящик, которая должна быть запечатана в конце процесса уничтожения. Наконец, когда тело лежит в гробу, его глаза должны быть вытащены и заменены на драгоценные камни. Должны использоваться камни очень высокого качества, камни меньшей стоимости позволят твари восстановиться. И наконец, крышка ящика должна быть вбита в гроб, после этого кошмар заканчивается.

Дневной свет разрушителен для этих тварей, полностью уничтожая их. Магические заклинания, дублирующие солнечный свет, даже те, которые наносят повреждения нежити, однако не причиняют ущерба гномам вампирам, поскольку их естественная магическая сопротивляемость защищает от подобных вещей.

Среда обитания/общество. Гномьи вампиры живут в самых глубоких пещерах, скрываясь подобно отшельникам от обитателей верхнего мира. Будучи обаятельными и озорными при жизни, теперь они стали суровыми и уединенными. Других существ они ищут только для пищи. Если они встретят людей, демихуманов или гуманоидов, то они устроят на них охоту, чтобы выпить их энергию.

Когда гномы вампиры стареют, они становятся более опасными и более сильными. Очень старые вампиры, конечно же, одни из самых смертельных существ, которых можно обнаружить в Равенлофте или в любой другой реальности.

Возраст	HD	Спасбросок	Оружие	Смех	Изгнание
0-99	6+3	+5	+1	0/1d4	Вампир
100-199	7+3	+5	+1	-1/1d6	Вампир
200-299	8+3	+6	+1	-2/1d8	Призрак
300-399	9+3	+6	+2	-3/1d8	Призрак
400-499	10+2	+7	+2	-4/1d10	Лич
500 +	11+2	+8	+3	-5/1d10	Специальный

HD – указывает число хитдайсов, которые вампир имеет в данном возрасте.

Спасбросок – премия вампира при спасброске против жезлов, посохов, палочек и заклинаний.

Оружие – показывает степень очарования магического оружия, которое способно причинить вред вампиру.

Смех – показывает штраф, который применяется к спасброску от заклинания и повреждения в раунд, причиняемые им своей смертельной усмешкой.

Изгнание – указывает строчку из таблицы изгнания, по которой сравнивают результат броска изгнания, когда паладин или жрец пытается изгнать его с помощью святого символа.

Экология. Гномы вампиры поддерживают себя, выпивая юную энергию из тел, к которым прикасаются. Несмотря на то, что внешне это похоже на атаку призрака (ghost), это не так. Жертва на самом деле не стареет, ее тело только теряет свою юношескую активность. Эти различия тонкие, и это важно. Многие считают, что атака вампира гораздо хуже, чем атака призрака.

Гномы вампиры очень редко создают других существ своего вида. Однако когда они решают сделать так, процесс создания гнома вампира не обходится без риска. Для начала вампир должен свою жертву иссушающим прикосновением, а затем поместить его в саркофаг, в котором отдыхает сам. В течение следующих трех дней, тело должно лежать в гробу, в то время как сам вампир покоится на его верху, позволяя своей сущности медленно просачиваться в развивающегося вампира. По истечению этого времени, убитый гном воскресает как полностью функциональный вампир, находящийся под полным контролем своего творца. В то время, когда гном вампир покоится на крышке гроба, он не восстанавливает никакие потерянные хиты и не может использовать никаких заклинательных способностей. В это время, тварь гораздо более уязвима, чем в другое. Кроме того, он не может прервать процесс создания, как только он начался. Если процесс прерван, то оба, и потенциальный вампир, и его создатель умрут.

ВАМПИР, ХАЛФЛИНГ (VAMPIRE, HALFLING)

CLIMATE/TERRAIN: Умеренная лесистая местность
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Специальная
TREASURE: F
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 9
THAC0: 13
DAMAGE/ATTACK: 1d4
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: S (4'-5')
XP VALUE: 3,000 (+1,000 за каждые сто лет)
FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: высокий (13-14)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 3
HIT DICE: 6 +3
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Аура апатичности
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Устойчивая (11-12)

Немного рас, так наслаждаются жизнью и комфортом тихого, спокойного мирного существования, как халфлинги. Так, когда одно из этих прекрасных существ переходит на путь зла, став жертвой какого-нибудь зловещего вампира, мир переносит большую утрату.

Вампиры халфлинги имеют те же самые физические характеристики, что и живые халфлинги: слегка пухловатые, только около четырех футов высотой, багровый цвет лица, пучки волос на тыльных частях рук и ног. Однако они предпочитают одеваться в темные одежды, избегая ярких и цветных одежд своих живых родичей.

Халфлинги вампиры часто знакомы с полудюжиной или около того языков (включая их родной язык). Почти все они разговаривали на всеобщем языке при жизни (и эти знания у них остались и после смерти), так же хорошо, как и на эльфийском, дварфийском и гномьем языках.

Бой. Сила у вампиров халфлингов не отличается особой исключительностью, как у большинства других рас вампиров. Так, они не получают никаких дополнительных премий к броскам атаки в ближнем бою и повреждениям. Они чаще используют оружие в ближнем бою, предпочитая короткие мечи, кинжалы и подобное маленькое оружие. Если халфлинг вампир ударяет без использования оружия, он причиняет только 1d4 dam. И хотя этот удар не особенно угрожает сам по себе, сильная связь вампира с Отрицательным материальным планом позволяет ему иссушать часть жизненной энергии жертвы с каждой удачной атакой. Так, любой персонаж, пораженный вампиром, переносит требуемое количество повреждений и немедленно теряет по одному пункту силы и конституции. Результат таких потерь влияет на общее количество хитов, боевые свойства. Эти новые значения рассчитываются сразу. Халфлинги, которые умирают от таких иссушающих жизнь нападений, становятся сами вампирами, как описано ниже в Экологии.

Халфлинги вампиры способны излучать ауру, которая воздействует на всех лиц, находящихся в 20-ти ярдах от него. Любое существо, которое подошло на такое расстояние, в то время как вампир излучает свою ауру, должно сделать спасбросок против заклинаний или стать уставшим. На тех, кто выкинул спасбросок, аура не действует на протяжении всего энкаунтера. Однако если они снова встречают вампира, они должны сделать новый спасбросок, чтобы воспротивиться этому очарованию. Те, кто проваливают свой спасбросок, становятся вялыми и уставшими. Это состояние продолжается 1d6 раундов, в течение которых они атакуют со штрафом –4, причиняя половинное повреждение любым оружием. Также они не способны напрячь свои мозги, чтобы прочитать заклинание или сделать проверки мастерства. С возрастом вампира труднее сопротивляться этой его ауре, его продолжительность увеличивается, хотя эффекты усталости остаются теми же самыми.

Естественная магическая сопротивляемость всех халфлингов вкупе с увеличенным иммунитетом нежити к заклинаниям делает атаку вампира халфлинга очень трудным занятием. Любое оружие с меньшим, чем +2 очарованием не может нанести повреждения твари, спокойно проходя через него. Когда вампир становится старше, его еще труднее поразить.

Халфлинги вампиры сохраняют все природные способности халфлингов в своем статусе нежити. Так, они имеют улучшенный спасбросок против всех заклинаний, посохов, жезлов, палочек, используемых против них. Это начинается с премии +5, но улучшается с течением времени, делая практически невозможным уничтожить их такими атаками. Точно также они сохраняют свою естественную способность к метательному оружию, получая +1 премию к броскам атаки, если используют метательное оружие. Халфлинги вампиры по-прежнему могут двигаться тихо (как эльфы) и в своей загробной жизни, позволяя им легко подкрадываться к противнику. Также эта нежить может использовать воровскую способность удара в спину (backstab), как вор 1-го уровня. Те вампиры, которые были ворами при жизни, могут иметь улучшенную способность удара в спину.

Все халфлинги вампиры имеют инфразрение до 60-ти футов, независимо от их подрасовой принадлежности (Hairfoot, Tallfellow, Stout) или того инфразрения, которым они владели при жизни. Далее, они все имеют способность (75% шанс) сказать имеет ли проход естественный наклон или нет, независимо от того, какой бы величины не был этот уклон. Они также имеют 50% шанс обнаружить направление (север, юг и так далее), когда находятся в подземелье.

Вампир иммунен ко всем формам сна, удержания, очарования и других заклинаний, направленных на разум. Далее, они имунны ко всем ядам, токсинам, болезням. Им не нужно дышать. Заклинания, основанные на молнии или огне, причиняют только половину повреждений вампирам халфлингам, тогда как заклинания, основанные на холоде, причиняют полное повреждение.

Если вампир уменьшен до 0 хитов, при помощи заклинаний или физических атак, но не разрушен должным образом (как описано ниже), он не убит. Скорее, это вынуждает его принять дымную форму и бежать с поля боя. Если он не способен вернуться к гробу в течение 12-ти раундов этой вынужденной трансформации, его дымная форма разрушается, и он погибает навсегда.

По желанию, вампир может трансформироваться в любую форму небольшого животного лесистой местности. Когда он находится в этой форме, вампир принимает все свойства и чувства животного, но сохраняет свой собственный интеллект, иммунитет к заклинаниям и немагическому оружию и подобные силы. Наиболее часто принимаемые им формы – барсука, бобра, скунса и подобных животных.

Кроме того, что халфлинги вампиры могут принимать форму животных лесистой местности, они еще могут командовать ими. Через 2d6 раундов, после того как вампир халфлинг отдал мысленный приказ, к нему на службу прибывают 10d6 HD общей ценой таких животных. Эти животные останутся с ним в течение ночи, в которую произошел вызов, и вернутся по своим домам в течение рассвета.

В дополнение к естественным животным формам, в которые может преобразовываться вампир, он также может принимать форму дымного облачка, когда пожелает. В этом состояние он выглядит подобно плывущему облаку дыма от походного костра или печной трубы. Это дымное облако приятно и знакомо пахнет, напоминая всем на расстояние 10-ти ярдов запах табачной трубки и удобной гостиницы. В этом состояние вампир иммунен ко всем повреждениям, как от оружия, так и от заклинаний. Халфлинг вампир может проникнуть даже через самое небольшое отверстие, типа замочной скважины или трещины в стекле.

Халфлинги вампиры могут создавать пищу и воду (*create food and drink*) три раза в день. Когда они используют эту силу, пища, которую они создают, всегда превосходного качества и удовлетворит самый изысканный вкус.

Кроме того, они могут использовать заклинание очищение пищи и воды или загрязнение пищи и воды (*purify/putrefy food and drink*) по желанию. Они часто используют эти силы, чтобы соблазнить свои жертвы и внушить им чувство безопасности, что делает жертвы более уязвимыми для нападения.

Несмотря на могущественные силы, которыми обладает халфлинг вампир, он не без собственных слабостей. Он не может, к примеру, выдерживать запах курительной трубки, поскольку это напоминает ему о физических удовольствиях, которые он потерял. В то время как запах табачного дыма не прогонит вампира, это заставит тварь держаться на расстоянии 20 ярдов от курильщика, пока вызывающее отвращение средство не будет убрано. Точно так же, вампир не может войти в комнату, где в очаге горит огонь. Снова, ассоциация с прежней жизнью халфлинга будет слишком сильна для твари, и он будет стараться избегать напоминаний о ней. В обоих случаях, вампир сам не может предпринимать никаких действий, чтобы противодействовать таким вещам. Однако вампир может проинструктировать своих помощников, чтобы те пробрались в дом, и погасили трубку или потушили очаг, позволяя немертвой твари свободно пробраться в комнату.

Халфлинги вампиры могут быть остановлены теми, кто выставляет законно-добрый святой символ, и верит в него. Как и в случае с трубкой, это не прогоняет вампира, но предохраняет его от того, чтобы подойти к персонажу. Святая вода или законно добрый символ, прикасаясь к плоти вампира, причиняют то же самое повреждение, что и человеческим вампирам (1d6+1 dam), сжигая их. Халфлинги вампиры изгоняются как обычно.

Халфлинги вампиры очень быстро регенерируют свои раны. Каждый боевой раунд они восстанавливают 2 хита. Если они находятся в лунном свете, они восстанавливают 3 хита. Если луна на небе полная, то они регенерируют целых 4 хита в раунд.

Падающий дождь смертелен для халфлингов вампиров, поскольку это природный путь, смывающий всю заразу из атмосферы и оживляющий живых созданий. Повреждение вампиру основывается на силе дождя и времени, которое он провел под ним. Вампир, уничтоженный падающим дождем – мертв навсегда.

Снег не причиняет повреждений вампиру, как дождь, но они ненавидят жить в таком холодном климате и поэтому редко столкнутся с ним.

Сила дождя	**Повреждение в раунд**
Слабый	1d6
Сильный	1d8
Ливень	1d10

Как известно халфлинги вампиры не выдерживают вида горящего очага, более того они могут быть уничтожены этим. Вернейший способ уничтожить вампира этого типа, это воткнуть в него горящий деревянный кол, зажженный от домашнего очага. Дерево должно быть зажжено непосредственно от очага, а не от огня, переданного через какой-то третий предмет. Чтобы быть эффективным, это «оружие» должно использоваться в течение 12-ти раундов. Не все дерево должно гореть, но та часть, которая втыкается в вампира должна гореть, для того, чтобы атака имела соответствующий эффект.

Хотя вампир немедленно погибает от такого нападения, он может легко восстановиться, если деревянный кол будет выдернут из тела. Чтобы полностью уничтожить вампира, его руки и ноги должны быть отделены от тела и брошены в домашний очаг. Если огонь поддерживать в течение трех часов, то остальная часть тела вампира будет тлеть и растает в дым, который развеется. После этого вампир никогда не воскреснет снова.

Солнечный свет очень опасен для вампира халфлинга, как и для большинства таких существ, он может уничтожить их. Каждый раунд, когда халфлинг вампир подвергается воздействию прямых лучей солнечного света, он теряет 3d6 хитов. Его охватывает такая боль, что он не может ни нападать, ни защищать себя. Более того, он не может преобразоваться ни в одну из его форм, до тех пор, пока не выйдет из прямого солнечного света. Магические заклинания, которые подражают солнечному свету, типа постоянного света (*continual light*) не могут повредить существу, но источники света, подобно солнечному лезвию (*sunblade*), поддерживающие солнечный свет, эффективны.

Среда обитания/общество. Халфлинги вампиры избегают комфорта физической жизни, которые были им так дороги перед преобразованием. Они живут в темных и мрачных местах, которые не служат им напоминанием о счастье, которое они оставили далеко позади. Их потеря счастья и удовлетворенности привела их к тому, что они стали презирать всех тех, кто может усесться перед потрескивающим очагом с кружкой эля и хорошей историей. Это привело к тому, что они стремятся разрушить довольную жизнь других халфлингов всякий раз, когда они могут так сделать.

Как и другие демихуманы вампиры, вампиры халфлинги становятся более мощными с течением времени, как показано в таблице ниже.

Возраст	**HD**	**Спасбросок**	**Оружие**	**Аура**
0-99	6+3	+5	+2	-0
100-199	7+3	+5	+2	-1
200-299	8+2	+6	+2	-2
300-399	9+2	+6	+3	-3
400-499	10+1	+7	+3	-4
500 +	11+1	+8	+3	-5

HD – указывает число хитдайсов, которые вампир имеет в данном возрасте.

Спасбросок – премия вампира при спасброске против жезлов, посохов, палочек и заклинаний.

Оружие – показывает степень очарования магического оружия, которое способно причинить вред вампиру.

Аура – показывает штраф, который применяется к спасброску от заклинания тем, кто попали в ауру усталости вампира.

Экология. Халфлинги вампиры не имеют никакого места в естественном мире, демонстрируя свое отвращение к дождю и земной чистоте, которую он представляет.

Вампир предпочитает убивать существ своего вида с помощью своего иссушающего нападения. Для того чтобы создать нового вампира халфлингу вампиру не требуется ничего делать, кроме как сохранить его тело неповрежденным в течение 7-ми дней после того, как тот умер. После этого новый вампир создан.

ВАМПИР, КЕНДЕР (VAMPIRE, KENDER)

CLIMATE/TERRAIN: Ситхикас (Sithicus)
ORGANIZATION: уединенный
DIET: Специальная
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 9
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: 1d6
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
SIZE: S (2'-4')
XP VALUE: 4,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: средний (8-10)
ALIGNMENT: законно-злой
ARMOR CLASS: 2
HIT DICE: 4 +3
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: элитная (13-14)

Из темной страны Ситхикас дошла до нас весть о новом виде вампиров, лишь недавно появившихся на демиплане Равенлофта: вампиры кендеры. Хоть они и не совсем похожи на других вампиров, эти чудовища не менее злы.

Кендеры вампиры сохраняют те же физические характеристики, что имели при жизни. Так что они бывают около 4 футов высотой и очень хрупкого телосложения. Их глаза и уши придают им лукавый эльфийский вид, а их стройные тела обладают отличной мускулатурой, как у гимнастов. Однако при более близком осмотре становится заметным разложение неумершего тела. Кожа бледна и обветрена, туго обтягивает кости, подобно тому, как это бывает с мумиями. Зубы длинны и остры, что придает лицу незабываемый хищный вид. Пальцы представляют собой кости, покрытые тонкой кожей, а ногти превратились в когти.

Кендеры вампиры могут говорить лишь шипящим шепотом. И поскольку разговор причиняет им явную боль, они вообще редко это делают. Тем не менее, их прижизненное знание языков остается с ними и теперь, и они зачастую понимают некоторое количество других языков.

Бой: При атаке кендеры вампиры двигаются медленно и неловко. Вся живость и ловкость, которые так хорошо им помогали при жизни, с обращением во тьму были утрачены. Поэтому кендеры вампиры всегда вступают в бой последними и никогда не оказываются для своих противников неожиданностью. Утрата проворства слегка компенсируется возросшей физической силой и опасной длиной когтей. Поэтому кендеры вампиры могут нанести 1d6 dam в любой рукопашной атаке.

Кендеры вампиры часто используют хупак /hoopak/ (сочетание пращи-рогатки и посоха бо) Используя пращу, тварь может метать камни, нанося 1d4 + 1 dam противникам маленького или человеческого роста и 1d6+1 dam более высоким. Если используется как посох бо (bo staff), он наносит 1d4 dam врагам человеческого и меньше размера и 1d6 dam большего размера.

Любой поцарапанный когтями кендера вампира чувствует куда большую боль, нежели боль от обычной раны. Монстры атакуют не только тело, но саму душу своей жертвы. Шок и боль от их атак настолько огромны, что вынуждает жертву сделать спасбросок от паралича или пропустить следующий раунд боя. Независимо от того, выбросила ли она спасбросок, жертва страдает так, что теряет по 1 очку Интеллекта и Мудрости. Но для кендера, который погиб от раздирающей душу атаки кендера вампира, нет опасности стать одним из таких вампиров, потому что эти злобные создания являются продуктом темных знаний и магических экспериментов, которые можно повторить лишь при непосредственном вмешательстве лорда Сота из Ситхикаса.

Кендер вампир может один раз в час запрокидывать голову и разражаться жутким хохотом. Те, кто находятся в пределах 20 ярдов от вампира, когда тот «ржет», должны выкинуть успешный спасбросок от заклинаний или почувствовать то же, что бывает с теми, кто увидел Знак Безумия (symbol of insanity). Те же, кто находится под действием чар Снятия страха или других подобных заклинаний, к этой атаке иммунны.

Ранить кендера вампира можно только магическим +1 или лучшим оружием. Немагическое деревянное оружие, которым ударят тварь, мгновенно гниет и разрушается; на магическое деревянное оружие должно сделать спасбросок от воздействия кислоты, чтобы избежать подобного эффекта.

Мистическая натура вампирской физиологии такова, что позволяет им очень быстро восстанавливать потерянные хиты. Так что кендеры вампиры регенерируют на 2 hp в раунд. А заклинание Поднятие из мертвых (Raise dead), зачитанное на монстра, полностью и мгновенно восстановит все его хиты.

Даже израненный в бою до 0 HP кендер вампир еще полностью не уничтожен. Скорее, когда тело его погибнет, он попытается принять призрачную форму. И поскольку эту новую форму очень легко уничтожить (см. Ниже), кендер вампир постарается немедленно сбежать с места боя и укрыться в своем гробу. Если за 12 оборотов (turns) он не достигнет гроба, то тварь окажется в призрачной форме навечно и останется полтергейстом до тех пор, пока ее не убьют.

По желанию, кендер вампир может превращаться в чисто призрачное существо, подобное полтергейсту. Пока он в этой форме, он невидим и обладает всеми характеристиками, возможностями и слабостями обычного

полтергейста. Если в этой форме тварь будет убита, она умрет навсегда, и мир будет избавлен от его злобных махинаций.

Кендеры вампиры иммунны к заклинаниям Сна, Очарования или Удержания (hold) и никогда не поддаются любым заклинаниям, воздействующим на разум. Они абсолютно невосприимчивы к любым токсинам, ядам и заразам. Чары или атаки, воздействующие холодом или жаром (включая лед и пламя) причиняют кендеру - вампиру лишь половинный вред, но молнии или электрические атаки воздействуют полностью.

Святая вода, выплеснутая на кендера вампира, для него весьма болезненна, причиняя 1d4 dam на каждый флакон, вылитый на его тело. Святые символы, прижатые к его коже, наносят тот же урон и причиняют твари такую боль, что она должна кинуть чек морали или бежать с поля боя при первой же возможности.

Кендеры вампиры не могут покинуть земли Ситхикаса. Странная и злобная магия, что породила их, связала их неразрывными узами с царством лорда Сота. Любая попытка пересечь границы этой страны (добровольно или нет) уничтожает вампира. В считанные секунды тело его превращается в прах, и тварь исчезает навеки. Даже блуждание неподалеку от границы для этих созданий болезненно, и они редко подходят к ней ближе, чем на милю из страха перейти ее и погибнуть.

Кендера вампира необычно легко изгнать. Это происходит оттого, что их внутренний дух остался не затронут трансформацией в нежить, и у них нет той ментальной устойчивости, которую проявляют обычные упыри в противостоянии искренне верующим противникам. Так или иначе, кендеры вампиры отгоняются как простые призраки (wraiths).

И уничтожить кендера вампира не так трудно, как многие другие виды нежити, потому что они очень уязвимы... собственными хупаками. Любой охотник на вампиров, который сможет завладеть хупаком твари и обратить это оружие против его владельца, обнаружит, что хупак наносит полный ущерб и не уничтожается подобно другим деревянным видам оружия. Далее, если при любой такой атаке выпадет 19-20, это означает, что нападающий поддел тварь на острые концы оружия, что немедленно убивает кендера вампира. Как только создание умирает (от ран ли, нанесенных хупаком, или будучи проткнутым им), тело его загорается. В последующие несколько секунд, и тело, и оружие охватывает пламя и уничтожает их безвозвратно.

Кендеры вампиры не переносят вида блестянки (shimmerweed)- растения с кристальным блеском, которое водится на Кринне и кое-где в Ситхикасе. Одного вида этих цветов достаточно, чтобы удержать вампира на расстоянии 10 ярдов от них. Если лунный луч падает на лепестки блестянки, отраженный ими свет может ранить тварь, нанеся ей 1d4 очка ущерба за каждый раунд, что вампир пробудет в пределах 20 ярдов от цветка.

Среда обитания/общество. Кендеры вампиры – одиночки, существующие лишь по милости лорда Сота из Ситхикаса. Он является создателем этой расы, и хотя кендеры вампиры ненавидят его за то, что он с ними сделал, они не могут пойти против него, или каким бы то ни было образом воспрепятствовать его планам.

Зная отвращение, которое питают эльфы его страны ко всем видам сверхъестественных тварей, Сот почувствовал, что не смог бы найти лучших рабов, чем орды нежити. Опасаясь, что нежить эльфы могут представлять угрозу его собственной силе, Сот задался целью создать новую породу нежити. Перетащив маленькую кендерскую деревушку сквозь туманные границы Равенлофта в свое владение, он убивал ее жителей одного за другим так, чтобы он мог изучить их страдания и творить тщательно составленные магические ритуалы над их телами, побуждая их восстать в обличие нежити. Когда он закончил свои опыты над несчастными кендерами, половина из них умерла жуткой смертью и испытала непередаваемые муки от руки чудовищного рыцаря смерти. Тем не менее, результатами Сот остался доволен, потому что ему удалось вывести формулу создания вампиров, которые были бы ему безоговорочно верны. Принято считать, что Сот создал не меньше 10, но и не более 30 таких монстров, хотя тут трудно что-либо точно доказать.

Обычно кендеры вампиры возглавляют небольшую группу других неживых слуг лорда Сота. Как правило, каждый из кендеров вампиров может командовать 1-12 (3d4) другими созданиями из нижеследующего списка:

2d6	**Тип нежити**
2	Зверь-нежить (Undead Beast /Stahnk/)
3	Спектр (Spectre)
4-5	Гхаст (ghast)
6-8	Гхола (ghoul)
9-10	Гхаст (ghast)
11	Спектр (Spectre)
12	Скелет-воин (Skeletal warrior)

Вдобавок кендер вампир может иметь под своим началом 4-24 (4d6) HD низших форм нежити (зомби и скелеты).

Экология: Кендеры вампиры могут существовать только во владениях лорда Сота, в домейне Ситхикас. Они связаны с этой темной страной странными магическими узами, которые, несомненно, порождены той злой магией, что была использована для их создания. Возможно, что лорд Сот был награжден благосклонностью Темных Сил за создание этих монстров, и также возможно, что он заплатил ужасную цену за их верность.

Несмотря на все свои связи с Ситхикасом, кендеры вампиры не являются естественными существами и потому не имеют места в биологии окружающего мира. Эльфы в Ситхикасе могут почувствовать приближение такой твари уже в 100 ярдах от себя. Поначалу эльфы чувствуют только любопытное чувство беспокойства или страха; но по мере приближения монстра, ощущения усиливаются и превращаются в отвращение и ужас. Эльфы описывают этих скорбных существ как отвратительную скверну, одним своим существованием оскорбляющую живых. Непонятно, почему только эльфы, рожденные в Ситхикасе, так остро чувствуют кендеров вампиров.

В отличие от других вампиров Равенлофта, эти твари не становятся сильнее со временем. То, что они остаются такими, как есть, лишенными любопытства или жизнелюбия, составлявшими некогда смысл их существования –

это часть их проклятия. Говорят, что когда всходит полная луна, она напоминает этим скорбным душам о том, что они утратили, и потому одну ночь каждый месяц они не могут ничего делать – только сидят и плачут возле своего гроба, который служит им теперь и домом, и темницей.

ВАМПЫР (VAMPYRE)

CLIMATE/TERRAIN: любой город
ORGANIZATION: группа
DIET: Кровь
TREASURE: F
NO. APPEARING: 3d4
MOVEMENT: 12
THAC0: 11
DAMAGE/ATTACK: 1d4/1d4/1d6
SPECIAL DEFENSES: Чарующий токсин
SIZE: M (6')
XP VALUE: 2,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: исключительный (15-16)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 8 +3
NO. OF ATTACKS: 3
SPECIAL ATTACKS: Чарующий токсин
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: устойчивая (11-12)

Вампыры отвратительные существа, которые подобно более страшным носферату существуют потому, что пьют кровь своих жертв. Однако в отличие от носферату или его вампирических родственников, вампыры не являются нежитью. Поэтому они не имеют никаких сил, присущих нежити, впрочем, они не имеют и никаких слабостей нежити также.

Вампыры очень похожи на обычных людей или полуэльфов. Ростом они примерно 6 футов, и как правило, отличаются исключительной физической привлекательностью. Отдельные экземпляры менее привлекательны, а некоторые из низ вообще ужасно выглядят, впрочем, таких меньшинство и они скорее являются исключением из правила. Вампыры предпочитают темные и мрачные одежды смерти и траура, хотя женщины часто одеваются в яркие привлекательные одежды, характерные для шлюх, чтобы соблазнить свою жертву в свои объятья. Вампыры отличаются стройным телосложением, которое скрывает их исключительную физическую силу, и горящими темными глазами. Их кожа очень бледная, практически белая, в чертах лица присутствует что-то кошачье, что придает им дикий экзотический вид. Их пальцы заканчиваются смертоносными закругленными когтями; у них длинные и острые зубы, как у собаки. Любой, подошедший достаточно близко к ним, может разглядеть эти их особенные черты.

Вампыры не имеют собственного языка, они общаются на языке тех людей, среди которых проживают. Как правило, любой данный вампыр будет знать 1d4 языка людей и демихуманов.

Бой. Вампыры обычно нападают только на беспомощную или ничего не подозревающую жертву. Часто, вампыр одиночка появляется в толпе людей в таверне или в каком-нибудь другом подходящем общественном месте, чтобы найти себе жертву противоположного пола. Как только подходящее лицо найдено, вампыр заманивает его в свое логово, дразня романтическими обещаниями о предстоящей ночи. Как только дверь за парочкой захлопывается, компаньоны вампыра бросаются в атаку. Грязная и злобная природа этих тварей может привести к тому, что жертва задержится на краю смерти в течение нескольких дней, удовлетворяя голод этих чудовищ, поскольку они пьют только столько крови, сколько нужно, чтобы их пленник был достаточно слаб для побега.

В бою вампыры могут полосонуть своими двумя крепкими, способными разодрать жертву, когтями, которые наносят 1d4 dam каждый при удачной атаке. Они также могут укусить свою жертву острыми зубами, нанося еще 1d6 dam. Слюна вампыра заразна, это требует, чтобы укушенный сделал спасбросок от яда или стал очарованным. Спасбросок изменяется в зависимости от силы укуса вампыра, каждые потерянные 2 хита налагают штраф –1 на спасбросок. Так вампыр, укусивший жертву на 3 хита, заставляет свою жертву бросать спасбросок со штрафом –2. Очарованные жертвы не будут сопротивляться нападениям вампыра, укусившего их, но могут сражаться против других вампыров.

Среда обитания/Общество. Вампыры живут группами, количество особей обычно не превышает дюжины взрослых (женщин и мужчин примерно поровну) и полудюжины молодняка. Они редко встречаются с другими группами, но иногда могут объединиться на несколько дней и устроить ужасающую резню и убийственный пир.

В такие времена, вампыры спариваются с членами другой группы и через 6 месяцев рождается новый вампыр. Юный вампыр практически беспомощен, пока не достигает возраста 5-ти лет. С этого времени он может сражаться с половиной силы взрослого вампыра. Когда они достигают возраста 10-ти лет, они полностью становятся взрослыми и должны подвергнуться ритуалу, чтобы доказать, что они уже выросли. Обычно это означает, что они должны самостоятельно без посторонней помощи совершить убийство.

Логово вампыров может казаться обычным человеческим домом, до того момента пока твари не набрасываются на посетителей из засады. В редких случаях, группа вампыров будет работать, чтобы выглядеть нормальными членами общества. Поддерживая так на нужном уровне свою работу, они окружают свою кровавую жажду темной тайной.

Экология. Вампыры жестокие охотники, которые заполняют ту же самую экологическую нишу, что и тигры, и волки, считая своей добычей людей. Давным-давно, еще до того, как человек стал разумным и социальным животным, это имело смысл. Теперь же, эти кошмарные существа, преследующие слабых и невинных людей, выполняют задачу, которая давно потеряла свою актуальность.

КРАСНАЯ ВДОВА (WIDOW, RED)

CLIMATE/TERRAIN: любые теплые земли
ORGANIZATION: уединенная
DIET: Кровь и жидкости тела
TREASURE: W (Z)
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 9, Wb 12
THAC0: 13
DAMAGE/ATTACK: 1d3
SPECIAL DEFENSES: Нет
SIZE: M (5'-6')
XP VALUE: 3,000
FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: высокий (13-14)
ALIGNMENT: нейтрально-злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 6 +3
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Ядовитый укус, паутина
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: средняя (8-10)

Красная вдова или королева пауков - зловещее и смертельно опасное существо, которое может изменять свою форму. Прядя сети зла по всем окрестностям, где расположено ее логово, это отвратительная тварь получает низменное наслаждение в убийстве, которое происходит, после того, как она соблазнит жертву своим обаянием и обещаниями наслаждения.

Красная вдова имеет две физические формы. Первое обличье - человеческое: прекрасная женщина с огненно-рыжими длинными вьющимися волосами. Одеяния вдовы варьируются в зависимости от культурных традиций мест ее проживания, но в любом случае, ее одежда (и во многом ее отсутствие) соответствует образу любвеобильной красотки. Физические параметры данной формы - человек 0-го уровняю Параметры, приведенные выше, отражают свойства паучьей формы Красной Вдовы.

Истинная форма красной вдовы - гигантской паучихи, проявляется только тогда, когда она собирается убивать. Соблазнительная красотка трансформируется в паучиху с огромным телом, окрашенным в багровые тона с темными пятнами в форме песочных часов на спине. В действительности она выглядит как гигантская форма паука черной вдовы, за исключением того, что ее цвет полностью изменился на противоположный.

Красные вдовы не имеют собственного языка, но всегда бегло разговаривают на языке того общества, в котором проживают в данный момент.

Бой: Красные вдовы редко вступают в открытый бой. Чаще всего они заманивают наивные жертвы в свои страстные объятья. После любовного акта, они трансформируются в свою истинную форму. Тот, кому случиться увидеть это изменение (обычно только обреченная жертва) немедленно должен кинуть чек ужаса. Трансформация в гигантского паука занимает полный раунд, причем во время этого превращения красотка не разжимает своих объятий. Чтобы вырваться из таких крепких объятий требуется успешный чек проверки на изгиб (bend bars). Провал чека означает, что жертва по-прежнему осталась в объятиях паучихи, хотя в следующий раунд жертва может предпринять еще одну попытку.

Как только вдова принимает свою паучью форму - она немедленно жалит жертву. Сам по себе укус наносит 1d3 dam, но внедряет в тело жертвы смертельно опасный яд (Класс E, немедленное действие, смерть/20 хитов повреждений). Если тварь жалит того, кто находится у нее в лапах, попадание считается автоматическим. Если она пытается атаковать кого-либо, кто вырвался из ее смертельного объятия, проводится нормальный бросок атаки.

Красная вдова способна выбросить паутину, когда находится в паучьей форме. ДМ должен обращаться с паутиной так же, как будто бы было использовано заклинание паутины - «web».

В паучьей форме вдова способна перемещаться по отвесным стенам и потолкам (подобно заклинанию паучьего лазанья «spider climb»), а также отдавать приказы паукам. При применении последней способности, паучиха способна вызвать 10-100 (10d10) пауков. 65% от этого числа - нормальные пауки, 20% - большие (large) пауки, 10% - огромные (huge) пауки, и 5% - гигантские (giant) пауки. Эти твари полностью преклоняются перед красной вдовой, и будут делать все возможное, чтобы защитить ее от любых повреждений, даже ценой своей собственной жизни. Не кидаются никакие проверки на мораль.

Среда обитания/Общество. Чаще всего красная вдова обустраивает свое логово в людских городах и поселениях. Здесь, превратившись в красивую женщину, она совращает свои жертвы под покровом темноты. Для красной вдовы характерно вначале заниматься любовью, а затем убивать свою жертву. Это обычно происходит примерно один раз в неделю.

Экология: Красная вдова живет кровью и лимфой своих жертв. Мертвое тело "любовника" прячется в логове и в течение недели снабжает вдову пищей. Выпив из трупа все соки, она расчленяет его, и выбрасывает как можно дальше от своего логова, чтобы не навлечь на себя подозрений.

Красные вдовы спариваются с обычными людьми. После любовного акта, вдова убивает своего "мужа" и откладывает оплодотворенные яйца в мертвое тело. В пределах недели из яиц вылупляются паучата, которые первоначально питаются соками мертвого тела. Каждый помет паучихи составляет 2d4 маленьких паучат. Они остаются в паучьей форме (используйте статистику для больших пауков) в течение года. По окончании это периода они получают способность принимать человеческую форму и становятся взрослыми особями. Только в редких случаях молодняк останется с матерью в это время.

Если не принимать во внимание насильственную смерть, то средняя продолжительность жизни Красных Вдов - от 20 до 30 лет.

БОЛЬШОЙ ВОЛЬФВЕР (WOLFWERE, GREATER)

CLIMATE/TERRAIN: Любой/лес
FREQUENCY: очень редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: Любой (главным образом ночью)
DIET: Плотоядный
INTELLIGENCE: exceptional (15-16)
TREASURE: 20%, U, (B)
ALIGNMENT: нейтрально-злой
NO. APPEARING: 1d4
ARMOR CLASS: 2
MOVEMENT: 18
HIT DICE: 8+2
THAC0: 11
NO. OF ATTACKS: 1, 2 или 3
DAMAGE/ATTACK: 2d8, 1d6/1d6/2d6 или 2d6/оружие+6(смотри ниже)
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: 50%
SIZE: M-L (4-9')
MORALE: Champion (15)
XP VALUE: 8000

Большой вольфвер проклятие для всех живущих. Они способны принимать три формы по желанию, время для этой трансформации – один раунд. Их естественная форма – гигантский страшный волк, достигающий в холке 5'-6'-ти футов. Также они могут принимать форму получеловека-полуволка. В таком состоянии они 8'-9' футов высотой с длинными массивными руками. Их когти похожи на гвозди. Наконец, они могут принять форму любого гуманоида, любого пола ростом от 4' до 9' футов.

Большие вольфверы говорят на общем языке, также, как и на языке лесных животных.

Бой. Большие вольфверы часто используют ту же самую стратегию, что и обычные вольфверы. Они преобразуются в гуманоида противоположного жертве пола. Затем, используя свою харизму и поющие способности, они подбираются поближе к своей жертве, и начинают петь свою специальную песню. Любой, проваливший спасбросок против заклинания, впадает в летаргию. Его эффекты те же самые, что и у заклинания *slow* и продолжаются 1d6+4 раунда.

В форме страшного волка, они кусают своими мощными челюстями, причиняя 2d8 dam при каждом удачном нападении.

В форме полуволка, они могут атаковать обеими руками, причиняя повреждение когтями (1d6 dam на каждую руку). К тому же еще они могут кусать при этом на 2d6 dam. Вместо того чтобы нападать когтями, большой вольфвер в этой форме может использовать оружие (получая премию +6 ко всем броскам повреждений).

В гуманоидной форме, они сражаются с оружием в руках. Принимается, что они имеют силу 18/100 (+6 бонус к повреждению).

Большие вольфверы имеют инфразрение с диапазоном в 120 футов. Во всех формах, кроме человеческого, их глаза горят красным огнем в темноте.

Большие вольфверы имеют все способности барда 1-го уровня: CW 55%, DN 25%, PP 15%, RL 10%

Некоторые отдельные лица могут иметь более высокий уровень. Обычно 1 из 10 существ будет иметь 2-5 (1d4+1) уровень, а 1 из 20 6-1 (1d6+5) уровень.

Только железным или магическим (+1 или выше) оружием можно нанести раны большому вольфверу. Однако если удар не смертелен, рана быстро затягивается, поскольку вольфверы способны регенерировать все его потерянные хиты в конце любого данного раунда (видимо при трансформации – прим. переводчика). Важно отметить, что отрубленные члены не восстанавливаются таким способом.

Большие вольфверы немного более стойкие к волфьсбану (wolfsbane), чем их младшие родственники и могут выдерживать присутствие этой травы, если выкидывают спасбросок от яда. Если же они его проваливают, они должны избегать ее любой ценой.

Вой большого вольфвера способен призвать 4d6 волков или 2d6 страшных волков на помощь, конечно же, если они есть в округе. Эти волки будут отчаянно драться на стороне большого вольфвера с бонусом +2 к их морали.

Среда обитания/общество. Большие вольфверы мало отличимы от обычных вольфверов. Они часто объединяются с ними (чаще в роли вожаков), но редко их можно увидеть в компании себе подобных. Впрочем, они могут объединяться для совместной работы над каким-либо планом, требующим их совместных усилий и тогда возможна встреча с большим, чем один большим вольфвером.

Экология. Происхождение больших вольфверов идет от Харкона Лукаса, Лорда Картакасса. Он обладал настолько большой злобной силой, что дети, которые рождались от него женщинами вольфверами были невероятно сильными. Большие вольфверы почти никогда не спариваются друг с другом, обычно они свариваются с обычными вольфверами. Только 10% детей, родившихся от таких спариваний, становятся большими вольфверами, остальные – типичные вольфверы.

Когда жертва нападения большого вольфвера оставлена, чтобы гнить, а не съедена или похоронена должным образом, существует 50% шанс что на трупе вырастет растение Микалбрау. Ягоды этого кустарника используются для приготовления Микалбрау, специального вина Картакасса.

Они испытывают симпатию ко всем типам волков, но презирают вервольфов и нападут на них, если обнаружат.

ЛОРД ЗОМБИ (ZOMBIE LORD)

CLIMATE/TERRAIN: Любые земли Равенлофта
FREQUENCY: очень редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: Ночь
DIET: Мертвечина
INTELLIGENCE: средний (8-10)
TREASURE: A
ALIGNMENT: нейтрально-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 6
MOVEMENT: 6
HIT DICE: 6

THAC0: 15
NO. OF ATTACKS: 2
DAMAGE/ATTACK: 2d4/2d4
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: Смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (6')
MORALE: средняя (8-10)
XP VALUE: 650

Зомби лорды живые твари, которые получили отвратительные силы и свойства нежити. Те редкие случаи, когда они возникают, происходят при провалившемся заклинании «воскрешения из мертвых» в демиплане Равенлофта.

Зомби–лорды выглядят так же, как они выглядели, будучи живыми, за исключением того, что их кожа приобрела бледно серый оттенок, а плоть начала гнить и разлагаться. Отвратительный запах разложения и гнилого мяса сопровождает их повсюду. Насекомые, питающиеся падалью, постоянно вьются около них, питаясь разлагающейся плотью и гноем, капающим с их тел.

Зомби–лорды способны говорить на тех языках, которые знали при жизни, и, кажется, обладают телепатической или мистической способностью свободно общаться с живыми мертвецами. Кроме того, они могут разговаривать с трупами (speak with dead), просто дотронувшись до них рукой. Так, по крайней мере, для них, мертвецы сообщают им много историй.

Бой. Когда зомби лорд вовлечен в физический бой, он полагается на силу своих сокрушающих кулаков. Ударяя дважды за раунд, этот монстр причиняет 2d4 dam с каждой своей отметиной.

Аромат смерти, который окружает лорда зомби, настолько силен, что те, кто вдыхают его могут перенести ужасные эффекты. В первый раунд, когда персонаж приближается к монстру на расстояние 30 ярдов и ближе, он должен выкинуть спасбросок от яда или перенести некоторые эффекты. Возможны следующие результаты.

1d6	**Эффект**
1	Слабость (как заклинание *Weakness*)
2	Заражение болезнью (как заклинание *Cause Disease*)
3	-1 к значению конституции (постоянно)
4	Инфекция (как заклинание Contagion)
5	Персонаж не способен действовать 1d4 раунда из-за тошноты и рвоты
6	Персонаж немедленно умирает и становится зомби под контролем Зомби Лорда.

Все зомби, которых видит Зомби Лорд, будут подчиняться его ментальным приказам. Это включает таких монстров как джу-джу зомби, но не зомби Страда или желтых мускусных ползучих зомби. Далее, тварь способна использовать чувства любого зомби, находящегося от него на расстояние мили. Поэтому они знают многое из того, что происходит в округе.

Один раз в день, Зомби Лорд может использовать заклинание анимирование мертвых (animate dead), трансформируя мертвых существ в зомби. Эта способность действует так же, как и заклинание, описанное в руководстве Игрока, за исключением того, что он может использовать его и на живых. Любое одно живое существо с меньшим количеством HD, чем у Зомби Лорда, может быть атаковано таким способом, вместо использования этого заклинания нормальным способом на мертвых. Подверженная такой атаки цель, должна выкинуть спасбросок от смерти или немедленно умереть. Через 1d4 раунда, убитое существо снова поднимается, но уже как зомби под командованием Лорда Зомби.

Зомби Лорды также имеют некоторый иммунитет к заклинаниям, что и обычные зомби (*sleep, charm, hold* и тому подобные). В дополнение они получают такой же 2d4 dam от контакта со святой водой или святым символом. Однако изгоняются они, как вампиры (*vampire*).

Среда обитания/общество. Зомби–лорды ищут для своего логова места, связанные каким-нибудь образом со смертью. Часто они живут на старых кладбищах либо на полях кровопролитных сражений, и, вообще, в любом месте, где есть много тел для анимирования и пиршества.

Разум зомби–лордов сфокусирован на смерти и создании все большего числа нежити. Местность вокруг их логова часто усыпана полуобглоданными разлагающимися останками тел тех, кто потерпел неудачу в попытке уничтожить эту мерзкую тварь. Они редко имеют грандиозные замыслы, подобные тем, которые бродят в головах личей или вампиров, но, тем не менее, будут часто планировать занять небольшую деревушку и превратить ее население в живые трупы.

Экология. Зомби Лорд возникает по воле случая и лишь при определенных условиях. Во-первых, злой человек (тот, кто станет Лордом зомби) должен умереть от рук нежити. Во-вторых, должна быть проведена попытка воскрешения убитого. Третье и последнее, человек должен провалить свой бросок воскрешения. Считается, что Зомби Лорды могут быть созданы только в Равенлофте, но это не абсолютно доказано, поскольку время от времени с ними сталкивались и в других землях.

ЭНКАУНТЕРЫ В РАВЕНЛОФТЕ

Обстановка в AD&D играх (как физическая, так и ментальная) в темных домейнах Равенлофта, совсем не такая как в других фэнтезийных сеттингах. Это очевидно во многих местах, но наиболее существенно это проявляется в представлении монстров и энкаунтеров с ними. Прежде, чем представлять различных монстров и помощников темноты с которыми, вероятно партия приключенцев встретится в Равенлофте, следует остановиться и пройтись по нескольким руководящим принципам. Знакомый с этими руководящими принципами, и сделав их частью каждого столкновения, ДМ будет способен сделать таинственный и жуткий мир Равенлофта более живым для своих игроков.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Традиционные случайные столкновения, которые ДМ проверяет периодически по различным таблицам энкаунтеров, чтобы определить с кем именно столкнется партия, реально не имеют никакого места в игре в мире Равенлофта. Никакой простой слепой шанс столкновения не должен управлять курсом приключения в Равенлофте. Каждое столкновение, с человеком ли, с животным или с монстром должно быть тщательно продумано и быть управляемой частью сценария.

Но нельзя сказать, что случайные события не могут использоваться в Равенлофте, единственное что требуется, так это большая забота и дополнительная подготовка для ДМ-а. Хорошо было бы придумать часть столкновений заранее, подготовить таблицу, чтобы определить, что происходит с данным броском кубика, и затем периодически проверять, чтобы узнать произошло ли событие из списка или нет. Однако в этом случае, каждое событие должно быть логической частью сценария, чтобы повысить эффект в целом.

Чтобы проиллюстрировать этот момент, давайте рассмотрим следующий сценарий. Эльф вампир появился в окрестностях, убивая людей. Партия пытается выследить его и окончить вереницу злых смертей, приписываемых ему. ДМ подготавливает 6 случайных столкновений и решает, что одно будет происходить каждый день. Упрощенная таблица энкаунтеров могла бы представлять что-нибудь типа этого:

1d6	Событие
1	Партия находит тело новой жертвы с ключами, указывающее местонахождение логова вампира, на трупе.
2	Партия находит дневник, который рассказывает историю происхождения вампира и намеки на некоторую часть его индивидуальности.
3	Помощники вампира, зная что РС выслеживают их Хозяина, нападают на партию, в то время когда они спят.
4	Партия встречает женщину Вистану. Она консультируется со звездами и обеспечивает РС информацией о слабостях вампира.
5	Партия наталкивается на местного жителя, который помнит историю, рассказанною ему дедом. Используя эту информацию, РС могут узнать, как защитить себя от одной из специальных атак вампира.
6	РС наталкиваются на вампира, который напал на другую жертву. Вампир не собирается участвовать в длительной схватке и бежит из схватки после короткой стычки.

Как вы можете видеть, каждый из этих энкаунтеров, выдает случайное событие, которое служит для развития приключения в целом. Кроме того, ДМ может заранее подготовить эти события, затратив на них время, чтобы сделать их уникальными и интересными для партии. Так, эти энкаунтеры становятся более значительными, чем шанс обменяться ударами с какими-то обезличенными монстрами непонятно по какой причине.

ТИПИЧНОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

В мире компании Забытых Королевств (Forgotten Realms), к примеру, было бы хорошо для ДМ-а описать энкаунтер его игрокам в терминах, которые являются абсолютно понятными и ясными. Предположим, что партия путешествует по Фаеруну (Faerun) в Калаунт (Calaunt), когда бросок дайсов определил им случайное столкновение. ДМ быстро смотрит в таблицу случайных столкновений и определяет, что партия натолкнулась на парочку огров. Быстро придумав, он решает, что партия подходит к мосту через узкую реку, который им следует пройти. Пара людоедов принялась грабить тех, кто проходит по мосту, и партии придется иметь дело с ними. Описание столкновения ДМ-а могло бы выглядеть следующим.

Ваша партия идет по извилистой дороге. После очередного поворота, Вы замечаете, что пение птиц в ближайшем лесу стало необычно тихо. Впереди дорога подходит к крепкому, хоть и бедно выглядящему, деревянному мосту, который пересекает широкую реку, через которую вам следует перейти. Вода под мостом выглядит холодной и быстрой. А посреди моста стоят два огра. Жестоко улыбаясь, они перехватывают тяжелый топор поудобнее и смотрят в вашу сторону. «Прежде чем людишки перебегут через мост, они должны отдать нам свое прекрасное золото!» - грохочет одно из существ, угрожающим голосом.

Намерение этой сцены очевидно. Партии предстоит сделать выбор: оплатить пошлину за проход по мосту, которую требуют огры или вступить с монстрами в бой, чтобы пробить себе путь через мост силой оружия. Сцена не играет не какой большой роли в основном приключении, но хорошо представленная вероятно будет интересным энкаунтером, где каждый должен получить удовольствие. Здесь предоставлена хорошая возможность как для ролеплэя, так и для боевых возможностей.

Далее, текст содержит достаточно описательных элементов (притихшие птицы, холодная вода и так далее), чтобы сделать столкновение ярким большинству игроков. Короче говоря, ДМ сделал прекрасную работу для своих игроков. Они прекрасно понимают с кем они столкнулись, и что должны сделать, чтобы пройти через него. В свою очередь, игроки понимают, что перед ними огры и выбирают свои действия, основываясь на своем относительном богатстве, силе и уме своих персонажей. Они тщательно продумывают свои действия, и игра продолжается тем путем, который выбирают игроки.

СТОЛКНОВЕНИЕ В РАВЕНЛОФТЕ

Чтобы повторить пример выше в духе, более соответствующем атмосфере Равенлофта, предположим, что партия исследует исчезновения многих фермерских семей. Причина этих странных случаев кроется в древнем проклятие, которое было вызвано распашкой новых земель. Природа этого проклятья такова, что оно преобразовывает людей в огров, заставляя их защищать земли, которые они хотели использовать. Таким образом, герои так же путешествуют по дороге, пересекающую реку, когда они сталкиваются с парой огров.

Узкая дорога делает медленный поворот к реке. Извиваясь через темную рощу, она выходит к подножию широкого моста. Мост выстроен из крепких деревянных бревен, по всей видимости, мастерами своего дела. Но в некоторых местах сломаны перила, кое-где провалились доски. Ясно, что уже давно не прилагалось никаких усилий, чтобы следить за этим когда-то прекрасным сооружением.

Вода, бегущая под мостом, серого цвета и выглядит очень холодной. То тут, то там, темные тени мерцают под поверхностью воды, перемещаясь слишком быстро для того, чтобы определить. Вода стремительно течет мимо моста, наполняя воздух плещущимся звуком, когда проходит по каменистому мелководью у берега.

ОГЛАВЛЕНИЕ

БАСТЕЛЛАС (BASTELLUS) 1
ЛЕТУЧИЕ МЫШИ РАВЕНЛОФТА (BAT, RAVENLOFT) 3
БОУЛИН (BOWLYN) 4
СЛОМАННЫЙ (BROKEN ONE) 5
БУССЕНГЕЙСТ (BUSSENGEIST) 6
ДАРКЛИНГ (DARKLING) 7
ГИБЕЛЬНЫЙ СТРАЖ (DOOM GUARD) 8
ДОППЛЕГАНГЕР РАСТЕНИЕ (DOPPLEGANGER PLANT) 9
ЭЛЕМЕНТАЛЫ РАВЕНЛОФТА, ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ 11
ЭЛЕМЕНТАЛ КРОВИ (BLOOD ELEMENTAL) 12
МОГИЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛ (GRAVE ELEMENTAL) 13
ТУМАННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛ (MIST ELEMENTAL) 14
ЭЛЕМЕНТАЛ КОСТРА (PYRE ELEMENTAL) 14
ЭРМОРДЕНУНГ (ERMORDENUNG) 15
ЛОРД ГХОЛА (GHOUL LORD) 15
ГОБЛЫН (GOBLYN) 16
ГОЛЕМЫ РАВЕНЛОФТА, ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ 17
КОСТЯНОЙ ГОЛЕМ (BONE GOLEM) 20
КУКЛА ГОЛЕМ (DOLL GOLEM) 20
ГОЛЕМ ГАРГУЛЬЯ (GARGOYLE GOLEM) 21
СТЕКЛЯННЫЙ ГОЛЕМ (GLASS GOLEM) 21
МЕХАНИЧЕСКИЙ ГОЛЕМ (MECHANICAL GOLEM) 22
ГОЛЕМ ЗОМБИ (ZOMBIE GOLEM) 22
МРАЧНЫЙ ЖНЕЦ (GRIM REAPER) 23
ИМП, УБИЙЦА (IMP, ASSASSIN) 24
ИМИТАТОР (IMPERSONATOR) 25
ОБОРОТЕНЬ, ВЕРЕБЭТ (LYCANTROPE, WEREBAT) 26
ОБОРОТЕНЬ, ВЕРВОРОН (LYCANTROPE, WERERAVEN) 27
ЛЮДИ, АББЕРЫ КОЧЕВНИКИ (MEN, ABBER NOMADS) 28
ЛЮДИ, ПОТЕРЯННЫЕ, СУМАШЕДШИЕ (MEN, LOST ONES, MADMEN) 29
ТУМАННЫЙ УЖАС (MIST HORROR) 30
МУМИЯ, ВЕЛИКАЯ (MUMMY, GREAT) 32
КВИВЭРИ (QUEVARI) 35
ПЛОТОЯДНОЕ РАСТЕНИЕ – КВИКВУД/ДЕРЕВО-ШПИОН (PLANT, CARNIVOROUS; QUICKWOOD /SPY TREE/) 35
РЭВЕНКИН (RAVENKIN) 36
РИВЕР (REAVER) 37
ЧУЧЕЛО (SCARECROW) 38
ТЕНЕВОЙ ДЕМОН (SHADOW FIEND) 39
СКЕЛЕТ ГИГАНТСКИЙ (SKELETON, GIANT) 40
СКЕЛЕТНЫЕ КОНИ СТРАДА (STRAHD’S SKELETOL STEEDS) 41
ТРЕНТ ЗЛОЙ (TREANT, EVIL) 42
ТРЕНТ, НЕМЕРТВЫЙ (TREANT, UNDEAD) 43
ВАЛПУРГЕЙСТ (VALPURGEIST) 44
ВАМПИРЫ, ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ 45
ВАМПИР, ДВАРФ (VAMPIRE, DWARF) 46
ВАМПИР, ЭЛЬФ (VAMPIRE, ELF) 48
ВАМПИР, ГНОМ (VAMPIRE, GNOME) 51
ВАМПИР, ХАЛФЛИНГ (VAMPIRE, HALFLING) 53
ВАМПИР, КЕНДЕР (VAMPIRE, KENDER) 55
ВАМПЫР (VAMPYRE) 57
КРАСНАЯ ВДОВА (WIDOW, RED) 58
БОЛЬШОЙ ВОЛЬФВЕР (WOLFWERE, GREATER) 59
ЛОРД ЗОМБИ (ZOMBIE LORD) 60
ЭНКАУНТЕРЫ В РАВЕНЛОФТЕ 61